

Argentina $7,30 Uruguay $ • Año IV, Edición Extra Nro.1

EXTRA 1

PC Juegos

CONCURSO

Ojo..! No te lo pierdas, podés ganar fabulosos premios

GOBLINS 3

De punta a punta, todas las soluciones

HARDWARE

Cómo tener una guitarra virtual

TRUCOS

Una sección que vuelve con todo

Con este ejemplar reclamá GRATIS el CD-ROM con demos de juegos

MP

MORTAL KOMBAT II®

Un combate mortal hasta vencer a los hombres de Shao Khan

ARISOFT

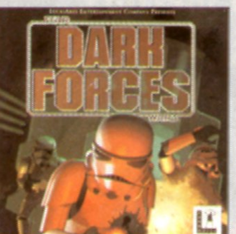
LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

TODOS LOS JUEGOS ORIGINALES EN CD-ROM Y DISKETTES AL MEJOR PRECIO

LA MAYOR VARIEDAD Y STOCK EN TITULOS DE TODOS LOS ESTILOS

TODOS ESTOS JUEGOS SON EN CD

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS



DARK FORCES

Del talento creativo de esta sensacional empresa LucarArts llega a nosotros otra aventura de la saga STAR WARS. Espectacular juego al mejor estilo DOOM pero absolutamente superior. Excelentes graficos, movimientos y sonido complementan el mejor juego del año 95. EL MAS ESPERADO !!!



BIOFORGE

Tu cuentas con la tecnologia de los humanos y de los aliens y con ello puedes convertirte en un perfecto asesino en la lucha contra la injusticia. Esto es mas que un juego de ciencia ficcion, es una original pelicula interactiva. De tu decision depende la historia y seras el actor del drama y la accion hasta el final de esta espectacular aventura.



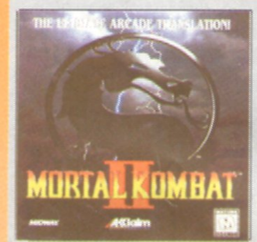
WING COMMANDER 3

Con este juego Origin a redefinido para siempre el juego de PC (Pc Gammer Magazine) El mas grande el mejor de todos (Pc Review) Este es el juego mas grande nunca visto (Strategy Plus) Impresionantes graficos totalmente digitalizados, excelente animacion, participan famosos actores IMPERDIBLE !!! SON 4 CDs



ALONE IN THE DARK 3

Espectacular aventura grafica con los mejores graficos y un entorno en 3-D espectacular. Esta tercera parte mejora notablemente a las versiones anterior el audio, los graficos y el argumento. Una aventura de terror en el lejano oeste que posee partes arcade y excelentes puzzles que resolver. Imperdible !!!



MORTAL KOMBAT II

Con graficos totalmente reales, personajes animados, musica con calidad de CD e impactantes efectos especiales del arcade mas esperado. Movimientos espectacularmente brutales, sorpresas ocultas, combinaciones de golpes con patadas y ultra violentas tomas finales estan a tus ordenes...



ZORRO

El hijo de un poderoso hacendado español sufre el dolor del pueblo que es sometido por la tirania del virrey, por lo que decide tener una doble identidad y convertirse en El Zorro. Sensacional aventura de accion al mejor estilo Prince Of Persia pero muy superior devido a que este incluye graficos digitalizados con un entorno en 3D fantastico y audio digital inconparable.



GREAT N. BATTLES 3

Es un exitoso avance en la serie de simuladores existentes. Es un colosal simulador que abarca todos los puntos de una guerra en el pacifico. Tu lograras comandar barcos y aeroplanos japoneses y americanos. Posee un sensacional generador de batallas y un editor de escenarios con los que puedes crear tus propias batallas o modificar las ya existentes.



ECSTATICA

Un solitario viajero llega a un pueblito arrasado por crimenes, torturas y posecioness demoniacas. Tu objetivo es liberar a Ecstatica en esta terrorifica aventura grafica. Contiene un espectacular entorno en 3D, con un argumento sensacional.



CREATURE SHOCK

En el año 2023 la tierra esta en peligro. Tu tienes como mision buscar nuevos mundos. La nave se pierde y es invadida por alienigenas, tu objetivo es buscar al enemigo y destruirlo. El juego combina simulacion de vuelo espacial y accion con gran cantidad de partes del estilo DOOM pero muy superior. Graficos totalmente en 3D Super Vga 1024 X 768 en alta velocidad, (Son 2 CDs)



US NAVY FIGHTERS

Sensacional simulador de vuelo los graficos de los paisajes son digitalizados, varios tipo de aviones, tiene un creador de misiones para que usted haga sus propias campañas. Mas de 50 misiones hechas. Este juego soporta graficos de 1024 x 768, posee 4 tracks de audio digital. El mejor simulador de vuelo existente (Pc Review)



WINGS OF GLORY

Trepando a la cabina del piloto prueba tu destreza, como un temerario aviador en la guerra del fin de todas las guerras. Vuela como un americano o un ingles descubriendo las fuerzas y debilidades de tus planes y de los enemigos. Posee un excelente generador de misiones en los que tambien puedes crear aviones y modificar los ya existentes. Esta version incluye Speech.



RISE OF THE TRIAD

De la union de las 2 mejores empresas realizadoras de juegos tipo DOOM (Apogge & Formgen) llega a nosotros el mas grande de los juegos de este estilo, Rise of the Triad (Lo llaman DOOM 3). Excelentes graficos, varios tipos de enemigos, armas, escenarios y audio hacen de este juego una delicia para los amantes del Doom

ACEPTAMOS PAGOS CON TARJETA

ESTAS SON ALGUNAS NOVEDADES (TODOS ORIGINALES)

- RISE OF ROBOTS .... 36.99 $
- SPACE PIRATES .... 26.99 $
- FIGHTER WING .... Consult.
- UNDER A KILLING MOON . 101.99 $
- ARMORED FIST .... Consult.
- SYSTEM SHOCK Enhanced . Consult.
- STAR TREK Tech Manual .... Consult.
- PGA TOUR GOLF 486 .... Consult.
- NASCAR RACING .... 40.99 $
- CYBERIA .... Consult.
- MAD DOG MC GREE 2 ...... 24.99 $
- RELENTLESS .... Consult.
- HELL Cyberpunk Thriller ... Consult.
- CYCLEMANIA .... Consult.
- MAGIC CARPET .... Consult.
- KYRANDIA 3 .... Consult.
- DRAGON LORE (2 Cds) ..... Consult.
- KING´S QUEST VII .... Consult.
- CYBER WAR (4 CDs) .... Consult.
- WARCRAFT .... Consult.
- THE MASK The Origin .... 41.99 $.
- BACKROAD RACERS .... 35.99 $
- LION KING Act. Center ..... Consult.
- DAWN PATROL .... 46.99 $
- FIFA INT. SOCCER .... Consult.
- STALINGRAD .... Consult.
- MAN ENOUGHT (2 CDs) .... 35.99 $
- MEGARACE Castellano ...... 33.99 $
- SIM CITY 2000 .... 42.99 $
- MS ENCARTA 1995 .... Consult.

CLUB CD-ROM

NO SE PIERDA ESTA OPORTUNIDAD. DEL 21 AL 30 DE ABRIL
ESTAMOS EN LA RURAL COMPUTACION 95 Stands 212 y 213

CD-ROM CLUB - ALQUILER SEMANAL DE CD'S

SARMIENTO 2946
1 Cuadra de Estacion Once
Lunes a Sabado 10 A 20 Hs

ACERQUESE Y COMPROBARA QUE LA MEJOR ATENCION, CALIDAD Y PRECIO Esta en ARISOFT
TEL/FAX 87-6291

ENVIOS AL INTERIOR EN EL ACTO - DESCUENTOS AL GREMIO



EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

GERENTE DE MARKETING
MARTIN ARIN

DIRECTOR DE ARTE
FRANK SOZZANI

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
CESAR SCALERANDI

COLABORADORES
FABIAN ROSSI
ADRIAN ELLIS
MARTIN QUINTANA
PABLO VINOKUR
MARCELO DAMONTE

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
JULIO JIMENEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
NORA ANDREA GHIRLANDA

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Virrey del Pino 2639 5ºA Interior: D.I.S.A. Pte. Luis Sáenz Peña 1836. Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo) y Espert S.R.L. (interior). Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 409016.

Impreso en I.P.E.S.A. Abril 1995.

EDITORIAL

A través de todos estos años en los que nos encontramos periódicamente hemos tratado –en lo posible– de ir creciendo. Muestra de esto fue el video de soluciones, el CD-ROM de Juegos Surtidos, la serie de libros y ahora los números especiales. El camino es duro pero agradable; duro porque no siempre salen las cosas como pretendemos o como deseamos, o muchas veces por más que lo intentemos están lejos de nuestras posibilidades, y agradable, por el excelente y afectuoso apoyo que nos brindan en todo momento nuestros amigos lectores, únicos destinatarios de todo nuestro esfuerzo.

Por esta razón nuestra revista no es un mero catálogo de ventas de las compañías de software –como sucede en otras partes del mundo– sino que se ha encargado de brindarles a todos ustedes las herramientas necesarias para resolver los problemas con los juegos.

Pero todo esto es sólo el comienzo, ya que tenemos muchos más proyectos, los cuales irán viendo la luz de a poco. Gran parte de las iniciativas y sugerencias han llegado a nuestra redacción a través de las cartas de nuestros amigos lectores, quienes siempre nos mandan buena onda para seguir y mejorar.

En esta oportunidad, de acuerdo con lo expresado y solicitado en la correspondencia recibida, salimos a los kioscos con este primer número especial, donde además de traer una serie de comentarios de juegos de lucha y el tan esperado ***Mortal Kombat II****, con todos o casi todos los golpes especiales, se reinicia la sección* ***Trucos*** *con una gran cantidad de ayudas y vidas infinitas.*

Otra de las notas que acompaña esta edición es cómo instalar un módem y cómo resolver todos los problemas que se pueden ir suscitando porque son muchas las cartas que lo solicitaban.

También acompaña este número un CD-ROM con demos jugables de una gran cantidad de juegos comerciales, algunos de los cuales aún no han salido al mercado en su versión completa.

Espero que esta nueva etapa sea del agrado de todos nuestros lectores y que tenga el mismo apoyo que los otros productos de ***PC JUEGOS****. Además, es nuestra intención seguir sirviendo siempre a todos los que jugamos con las PCs, con todas las ayudas que estén a nuestro alcance para poder terminar todos los juegos que nos gusten, así como también mantener informados a todos nuestros lectores acerca de las novedades del mercado local y extranjero del software de entretenimiento para que les sea mucho más fácil elegir un juego.*

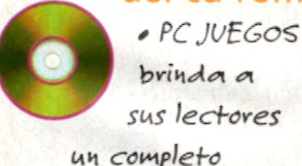
Este esfuerzo es una manera de seguir creciendo y llegar a todos con más y mejores productos.

Hace poco fue el libro del ***Doom*** *con su CD-ROM de editores y niveles, hoy es este número especial repleto de demos jugables, y mañana... ya verán.*

Sergio Claudio Michini

sumario

ABRIL 1995 AÑO IV – EXTRA Nº 1



• PC JUEGOS brinda a sus lectores un completo catálogo de demos jugables para orientarlos en el momento de decidir la adquisición de un juego.

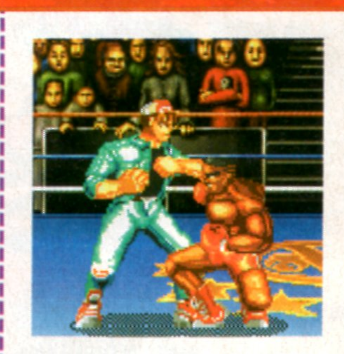






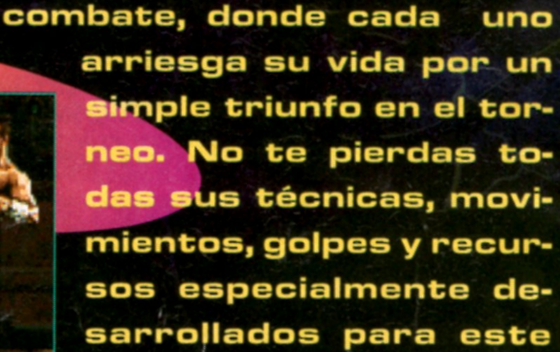












La lucha ha comenzado. Los mejores exponentes se enfrentan en este cruento combate, donde cada uno arriesga su vida por un simple triunfo en el torneo. No te pierdas todas sus técnicas, movimientos, golpes y recursos especialmente desarrollados para este combate a muerte.



contenido del CD-ROM

Una vez más, PC JUEGOS les da más elementos de juicio para la elección de los productos que ocuparán sus horas libres. En este primer número especial de PC JUEGOS les brindamos las mejores demos en este completo CD-ROM. Las compañías más importantes del mercado, como LucasArts, Acclaim, Nova Logic, Maxis, Mirage, Papyrus, Origin, Disney Software, entre otras, son las integrantes de este producto. Lo único que nos queda por decirles es que lo disfruten... y a jugar.



DARK FORCES
de LucasArts

Nuevamente Lucas ha lanzado otra aventura de la saga de Star Wars, Tie Fighter y X-Wing. Esta vez le ha tocado el turno a Dark Forces cuya historia trata de un agente rebelde que debe infiltrarse en una docena de mundos hostiles y lugares, incluidos el puente de un Star Destroyer, en busca de los planes del Imperio sobre un nuevo ataque contra los rebeldes.



Con un entorno y un manejo muy similar al Doom, LucasArts ingresa también en la doomanía. En el CD-ROM podrás ver la demo jugable.



ARMORED FIST
de Nova Logic

Este nuevo simulador de tanque, tiene efectos tan sorprendentes que nos dan la idea de estar realmente en un tanque, sobre todo cuando destruimos a un tanque enemigo y vemos cómo explota lanzando llamaradas y bolas de fuego; además cuando el incendio se apaga una cortina de humo cubre el lugar donde ahora sólo quedan ruinas. Podemos elegir si pertene-



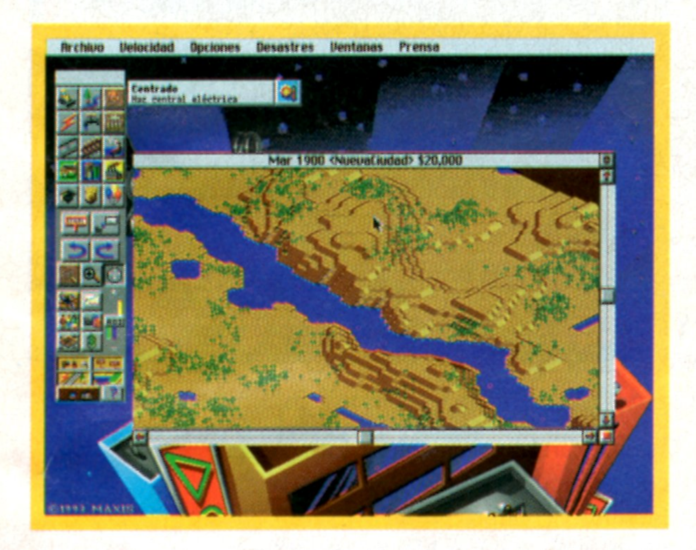
cemos al bando de los rusos o de los americanos, con la ventaja de usar los tanques que ha diseñado cada país, y desde nuestro vehículo de Comando y Control debemos manejar las tropas y pensar nuestras estrategias.

Esta demo solamente te permitirá ver imágenes del juego.



SIMCITY 2000
de Maxis

Esta demo jugable del SimCity 2000 se debe instalar formando los diskettes correspondientes utilizando simplemente el comando copy del DOS.



El juego tiene 32 niveles de altitud, pasando por montañas hasta lagos. Podemos colocar una cascada en el parque del centro de la ciudad, emulando al Central Park de Nueva York, y lograr que los neoyorquinos nos observen con envidia. En esta nueva versión de SimCity podemos colocar carteles de tránsito o bien los nombres de las calles, construir museos y hasta tener nuestro propio zoológico.

Durante el desarrollo del juego contaremos con un completo periódico que nos informará sobre todos los sucesos acaecidos en nuestra ciudad; si alguien o algún sector de la sociedad no está conforme con algo, nos enteraremos por medio del periódico y deberemos buscar la solución urgente a esos problemas.

El software está disponible en la versión completa totalmente en castellano.



FIFA SOCCER
de Electronic Arts

Solamente podemos decir que sus imágenes, animación y la jugabilidad son sencillamente alucinantes y espectaculares. La prueba de todo esto está en la demo jugable que contiene el CD-ROM.



Sin lugar a dudas, es el mejor simulador de fútbol hasta el momento.

Dentro de las características propias del juego, y para hacer que el mismo sea más realista aún, se destacan una gran variedad de sonidos de ambiente, como los cantos de la hinchada o el silbato del árbitro.



LUIGI IN CIRCUSLAND
de Topo Soft

En el CD-ROM podremos disfrutar de la demo jugable de este arcade de la compañía Topo Soft.

En el mismo viviremos las desventuras de Luigi en Circusland.

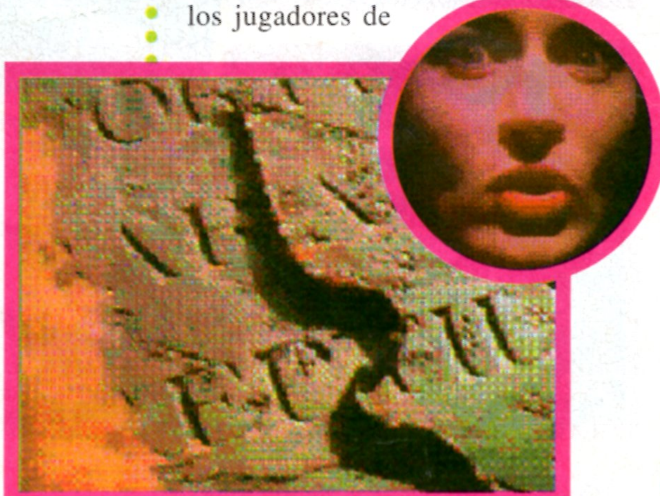


Este es un típico juego de plataformas donde con destreza podemos ir sorteando los peligros y las trampas que le ponen sus enemigos a Luigi.



MORTAL KOMBAT II
de Acclaim

Con este excelente arcade de lucha, tan esperado por los jugadores de



PC, podrán disfrutar de una AVI. Es decir de una animación en la que veremos escenas del comercial de este juego realizado por la empresa Acclaim para la televisión.

Para hacerlo tenemos que cargar Vi-



deo for Windows, y luego ejecutar el AVI. Esperamos que disfruten de todas las excelentes imágenes, que contiene este CD-ROM.



PETER PAN
de Electronic Arts

PC JUEGOS no se olvida de los más pequeños de la familia. Así que podrán disfrutar con la versión demo de este muy buen entretenimiento.



Vivirán las aventuras de Peter Pan y su inseparable compañera Campanita, con gráficos y sonidos de muy buena factura. El juego, en su versión completa, está disponible totalmente en castellano.

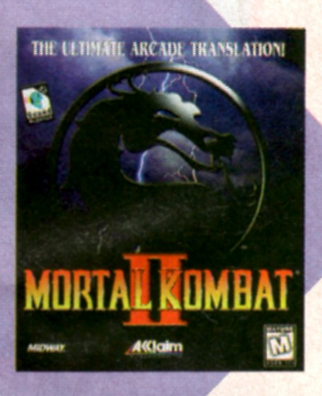


PGA GOLF
de Electronic Arts

Los apasionados de este deporte estarán de parabienes con este excelente producto. Una vez que carguen el juego podrán ver la calidad gráfica del mismo y el excelente diseño.

... CDs DIDACTICOS? Ya basta!
en CD Mundo están los mejores juegos









RISE OF THE ROBOTS



Una alarmante mirada al futuro... En el año 2027, donde gobiernan los terroristas y la humanidad vive al borde de la destrucción, se descubre el proyecto Cyberia, el gran protector diseñado por las más brillantes mentes de la tecnología cibernética. Desempeñaras es papel de ZAK el agente secreto mejor entrenado que deberá rescatar el proyecto Cyberia antes que otro cuarteles criminales. Animaciones en pantalla completa. Voces digitalizadas. Actores sintéticos. Música y efectos de sonido.

LECTORA DE CD-ROM

4X CUADRUPLE VELOCIDAD (La más veloz)

$ CALL
MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO PUBLICADO

Lectora CD • Pioneer QUADRASPIN 4X IDE • Cuádruple velocidad: 614 Kb/seg. • Transfe Rate: 110 MSeg. Seek Time • Compatible Soundblaster • Incluye Controladora, Cables, Software y 2 CD-Roms.

Pionner

Solicite demostración en nuestros locales



Microcentro
Paraguay 747
Tel: 315-8870/8838



Centro
Rodriguez Peña 438
Tel: 49-2999



Congreso
Av. Rivadavia 2428
Tel/Fax: 952-8001/4



Nuñez
Cabildo 3251
Tel: 702-0279 (Líneas rotativas)

Solicite **sin cargo** el nuevo **CATALOGO COLOR** de CD Mundo. Además con su compra recibira gratis el: **CD Mundo Sampler CD Nro. 1.** (CD con 50 demos de productos)

CD Mundo

Importación, Representación y Producción de CDRoms y Multimedia.

CD Mundo comercializa unicamente CD originales, no confie en copias piratas. Los precios son IVA incluidos y pueden ser modificados sin previo aviso.



Con gráficos totalmente digitalizados y con un espectacular relieve del terreno, el juego es sencillamente un verdadero simulador de golf casi real en todos sus aspectos. Sólo le falta el bar.



KNIGHTS OF XENTAR

de Megatech

La aventura nos introduce en un mundo irreal y de fantasía en el cual personificamos un héroe encargado de buscar y recuperar la espada Halcón, la única en el universo capaz de vencer a las maléficas criaturas que se han apoderado de la aldea de Xentar. En el desarrollo de la historia seremos ayudados por Rolf, un maestro en el arte de manejar la espada y muy hábil con ella, aunque su defecto es que mientras maneja con una mano la espada con la otra sostiene un vaso de cerveza.

Le sigue un caballero Dragón, poderoso luchador y muy aguerrido en las batallas. Por último tenemos a Luna, una hermosa joven quien ha sido hechicera toda su vida, actividad que alterna con la lectura de poemas de amor y fabricación de hechizos para quienes los necesiten.



RISE OF THE ROBOTS

de Mirage

La historia se desarrolla en Metropolis 4, en el gigantesco edificio de Electrocorp, donde se construyen robots militares e industriales. Allí no interviene la mano del hombre, ya que



los humanos han sido reemplazados por un robot súper inteligente llamado Supervisora, quien está capacitado para manejar la producción. Un virus ha infectado al robot, lo que ha causado que este se haya hecho cargo de la seguridad de la planta junto a otros congéneres. La compañía ha enviado a un cyborg para reprimir la revuelta, recuperar el control de la planta y destruir, si es necesario, a los rebeldes.





WARPLANES
de Maris

Es una enciclopedia de aviación y aviones militares para Windows, que abarca desde 1975 hasta 1994. En ella podemos ver los distintos aviones que se fueron sucediendo muchos de los

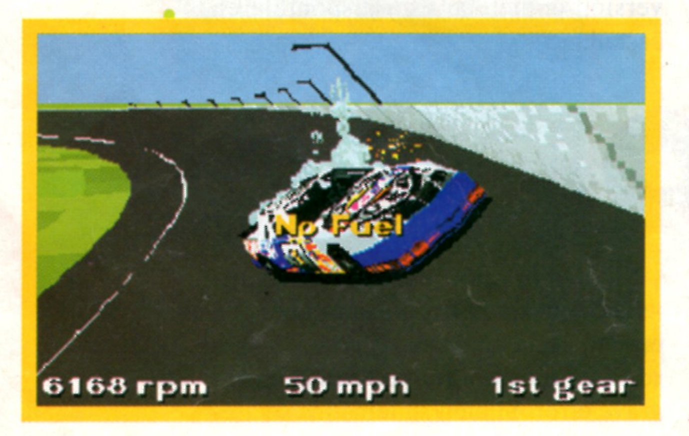


cuales hasta han marcado una época. También podemos visitar las bases aéreas utilizadas durante los conflictos acaecidos en estos años, los armamentos que llevan los aviones de combate, las mejores técnicas bélicas de combate aéreo y más de mil fotos digitalizadas de aviones, bases aéreas, armamentos, mapas, etcétera.



NASCAR RACING
de Papyrus

Luego del sensacional Indy Car Racing aparece este nuevo simulador de autos de carrera que es realmente es-



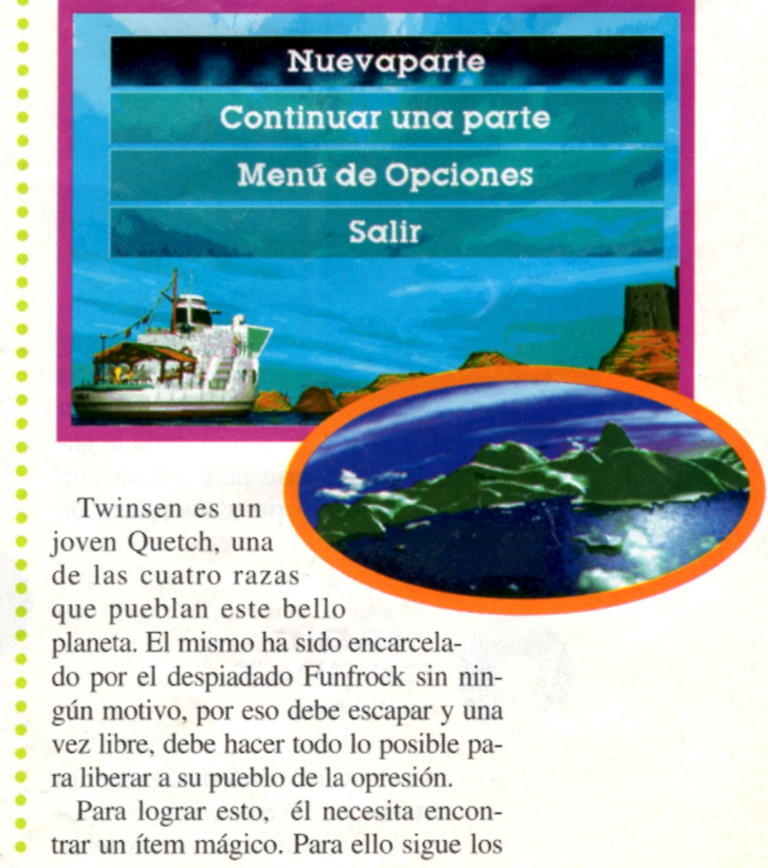
pectacular. Posee, además, perfectamente delineados las pistas y los autos, lo cual no cansa la vista ya que posee líneas uniformes A esto se agrega que su resolución en VGA sea de 640 x 480, contra los 320 x 200 que poseía su antecesor.

También presenta la posibilidad de conectarlo a otra computadora por medio de RS232, serial, por red o por módem; quienes posean esta alternativa tendrán la posibilidad de explorar esta opción del Nascar que es sencillamente extraordinaria.



LITTLE BIG ADVENTURE, RELENTLESS
de Twinsens Adventure

En el planeta Twinsun la situación no es la que debería ser. La paz mundial ha caído bajo el dominio del malvado y tirano doctor Funfrock. Este ha convertido el pacífico planeta en un centro militar con un estricto control policial, ejercido por sus clones sobre los indefensos habitantes.



Twinsen es un joven Quetch, una de las cuatro razas que pueblan este bello planeta. El mismo ha sido encarcelado por el despiadado Funfrock sin ningún motivo, por eso debe escapar y una vez libre, debe hacer todo lo posible para liberar a su pueblo de la opresión.

Para lograr esto, él necesita encontrar un ítem mágico. Para ello sigue los

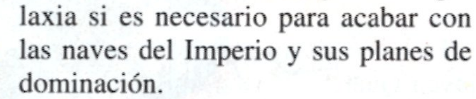
consejos de la antigua leyenda de Sendell, donde se asegura que este objeto mágico logrará liberar al planeta. De esta manera, Twinsen se lanza en su búsqueda y no parará hasta encontrarlo.

Con gráficos en 3D y renderizados, y una muy buena animación este arcade nos presenta una nueva generación en este tipo de juegos en lo que se refiere a gráficos y animaciones.



INFERNO
de Ocean

Esta es la segunda parte del TFX, un simulador de vuelo de combate espacial que posee más de setecientas misiones en las cuales podemos ejercitar nuestro dominio sobre las naves. En Inferno deberemos luchar contra el Imperio Rexxon quien trata de destruir toda la vida humana y quedarse solo en todo el sistema solar. Para evitar que ellos concreten sus intenciones debemos recorrer el sistema solar y toda la galaxia si es necesario para acabar con las naves del Imperio y sus planes de dominación.

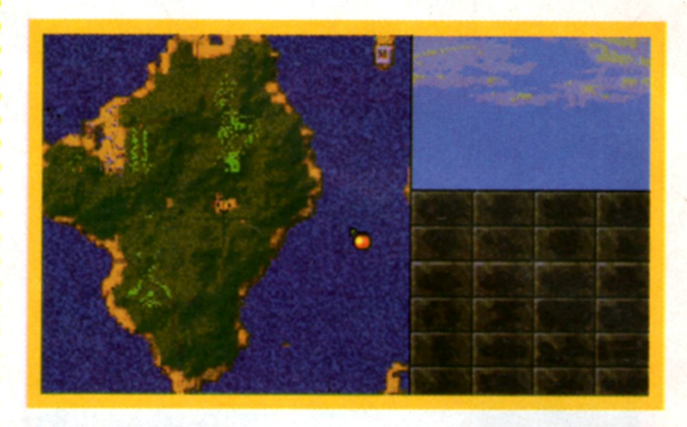


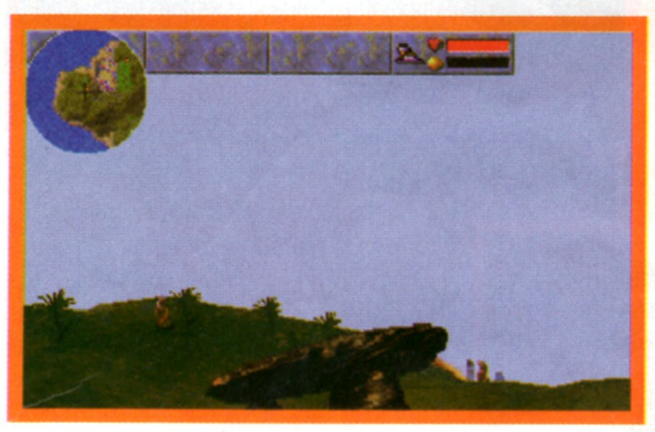


MAGIC CARPET
de Bullfrog

El juego está realizado íntegramente en imágenes en 3D renderizadas y posee un exclusivo sistema de creación de paisajes en tiempo real. Asimismo puede explorar todo el mapa en donde estamos ubicados.

Contiene más de cincuenta misiones y permite participar hasta ocho jugadores por red o módem.





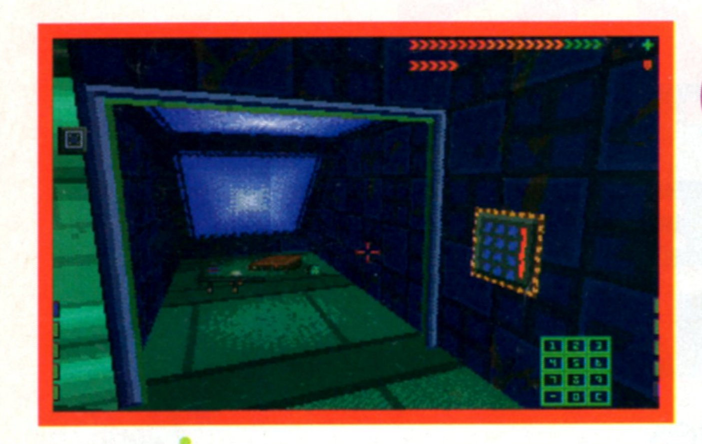
La idea es eliminar a todos los fantásticos enemigos, nuestras armas son hechizos y magia, pero fundamentalmente nuestra habilidad en la conducción de la alfombra mágica será lo que realmente logre completar cada una de las misiones.

La propuesta de los creadores del Syndicate parece ser una opción sumamente original. El software, en su versión comercial está disponible en castellano.



SYSTEM SHOCK
de Origin

Si bien muchos jugadores al ver este producto de Origin, pensaron que era sólo una copia del Doom, se dieron cuenta que habían caído en un grave error. Si bien su temática se ase-



meja al Doom, y sus movimientos son similares, no hay nada más equivocado que pensar que debemos pasar los niveles solo disparando contra todos, ya que en System Shock la premisa es explorar, buscar y recoger todo aquello que necesitamos para poder abrir las puertas y los elementos que nos serán útiles en nuestra travesía.

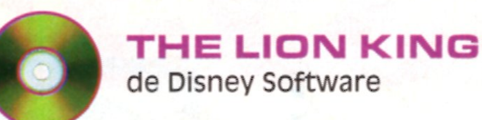


ALADDIN
de Disney Software

Al mejor estilo del Prince of Persia nos llegan las aventuras de Aladdin donde nos tocará salvar a la bella Jasmin. Con la animación y la calidad



a la que nos tiene acostumbrados Disney, podremos disfrutar de esta demo jugable que conserva intacto el humor y la picardía de la película.



THE LION KING
de Disney Software

Luego del éxito obtenido con la película del mismo nombre, los estudios Disney encomendaron a la división software la producción de la versión de la misma para los juegos de computadora. No es la primera vez que esta empresa hace este tipo de juegos, ya que en años anteriores lo hicieron con la Bella y la Bestia, Aladdin, etcétera.



Disney Software promete que este juego, The Lion King o El Rey León como se conoció en nuestro país, será una nueva experiencia en juegos ya que tiene animaciones propias de la película en las que el jugador tendrá que participar plenamente. A todo esto le sumamos la música, realizada y ejecutada por Elton John (Oscar a la mejor canción original), que utiliza al máximo las tarjetas de sonido. Ahora podrán verlo en la versión demo que es totalmente jugable.

Agradecemos a todas las compañías que nos han facilitado sus demos para ser incluidas en el CD-ROM que acompaña a esta revista.

ONE MUST FAIL 2097

de EpicGames

EL COMBATE CUERPO A CUERPO TIENE SUS LEYES ESCRITAS A GOLPES DE PUÑO, RODILLAZOS, PATADAS Y OTRAS DELICADEZAS. AQUI EN ESTE NUMERO ESPECIAL LES DAMOS TODAS LAS COMBINACIONES DE TECLAS DE CADA UNO DE LOS CONTENDIENTES MAS DESTACADOS DE LOS JUEGOS DE LUCHA PARA LA PC PARA VENCER EN TODOS LOS ENFRENTAMIENTOS. COMO SER EL MEJOR LUCHADOR Y NO MORIR EN EL INTENTO.

Este es un juego futurista del tercer milenio en donde los luchadores esta vez no son seres humanos ni una variación genética de estos, sino que los luchadores son 100% robots de una tecnología increíbles, dotados de una gran agilidad y muy buenas cualidades físicas con lo cual poseen una habilidad y capacidad de luchar muy particulares.

Este programa está ambientado allá por el año 2097 en una era en donde las peleas callejeras son entre distintas clases de robots con diferentes características de lucha y extraños poderes físicos.

Las riñas robóticas callejeras se realizan a través de distintas competencias nacionales e internacionales, como por ejemplo un torneo local, un torneo continental, etcétera. De esta manera se asciende al máximo campeonato que es el torneo mundial de lucha robótica.

Al comienzo del juego, se debe elegir a un ser humano que es el encargado de controlar todo lo refe-



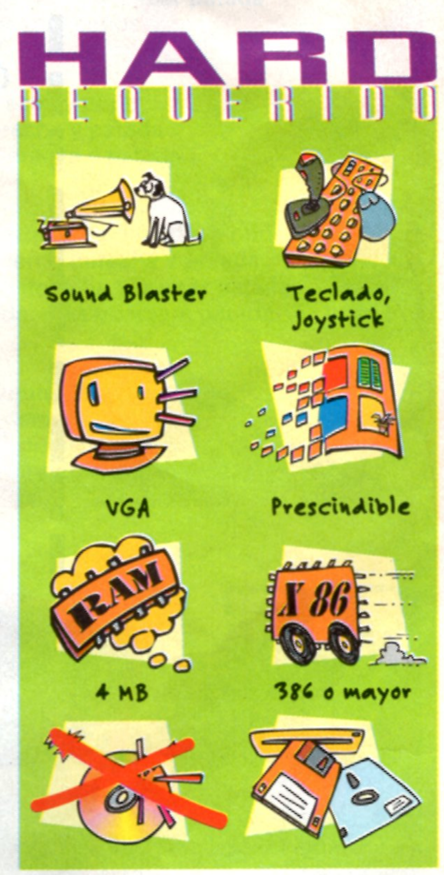




One Must Fail 2097 posee gráficos de muy buena definición, tanto de fondos y escenarios como de las formas y siluetas de los robots.

Pero el sonido es el único defecto, ya que posee pocos efectos sonoros, los cuales son algo simples y por consiguiente pobres para este tipo de juegos, en los que sin duda es un aspecto muy cuidado en los últimos productos del género.

rente a su robot. Esto es para poder comprar más armas o aumentar sus potencias en patadas o golpes de puño, si se dispone de dinero, que se podrá ir embolsando luego de ganar una buena cantidad de peleas.



ALGUNOS DE LOS GOLPES ESPECIALES DE ONE MUST FAIL 2097

JAGUAR

Golpe Letal: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Golpe Cañón: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Salto: Salto/ Abajo + Golpe de Puño.

SHADOW

Golpe Letal: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Patada de Sombra: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Patada.
Golpe Volador: Salto / Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.

THORN

Golpe Cargado: Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Patada Rápida: Abajo / Diagonal adelante / Adelante + Patada.

PYROS

Súper Golpe: Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Golpe Jet: Salto / Abajo + Patada.
Golpe de fuego: Abajo (Soltando rápidamente) + Golpe de Puño.

ELECTRA

Golpe de Bola: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Trueno: Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Golpe Eléctrico: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.

KATANA

Golpe del Viento: Abajo / Diagonal Adelante /Adelante + Golpe de Puño.
Golpe Revelador: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Patada.
Salto: Salto / Abajo + Patada.

SHREDDER

Manos voladoras: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Golpe Poderoso: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.

FLAIL

Lanzar: Adelante / Adelante + Patada.
Golpe de Poder: Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Golpe bailador: Abajo (Soltando rápidamente) + Golpe de Puño.

GARGOYLE

Golpe Volador: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Gancho: Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Golpe de viento: Salto / Abajo + Patada.

CHRONOS

Súper Golpe: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Golpe Maestro: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Patada.
Teletransportación: Abajo (Soltando Rápidamente) + Golpe de Puño.

NOVA

Golpe Granada: Abajo / Diagonal Atrás / Atrás + Golpe de Puño.
Golpe Misil: Abajo / Diagonal Adelante / Adelante + Golpe de Puño.
Terremoto: Abajo / Abajo + Golpe de Puño.
Vuelo del Oso: Salto / Abajo + Golpe de Puño.

La fluidez y velocidad de las animaciones y movimientos varían según el equipo que se utilice.

En definitiva, *One Must Fail 2097* es un muy buen juego de lucha en el cual se puede encontrar y disfrutar de un gran furor de fuerza y victoria ante unos simples robots cuyos tamaños reales no los pueden sorprender. ¿Se acuerdan de aquellos robots de los dibujos animados de Mazinger Z...?

Distribuye: EduSoft.

Pablo Vinokur
E-mail (MP OnLine!) pvinokur

STREET FIGHTER 2 TURBO

de Capcom

La característica más sobresaliente de este nuevo Street Fighter es que– tal como su nombre lo indica–, los movimientos de los luchadores son más rápidos que en las versiones anteriores. Esto logra aumentar la espectacularidad y emoción en el centro de la pelea,

Street ... Puntaje

GRAFICOS	8
DIFICULTAD	7
ADICCION	8
SONIDO	7
ARGUMENTO	6
ANIMACION	8

por lo que ahora la lucha en el mundo del *Street Fighter* es mucho más divertida, además de haber mayor tensión y emoción.

Pero eso no es todo, ya que en esta versión Turbo se nos presentan 4 nuevos luchadores, de sorprendentes características. Ellos son: el gigante Sagat, el boxeador Ballrog, el extraño rubio Vega y el jefe militar Mr. Bison. Con la introducción de estos nuevos luchadores, ahora tenemos la posibilidad de elegir entre 12 luchadores, lo que implica que deberemos ganar un total de 12 peleas para ser el mejor luchador callejero del mundo.

También se han agregado más voces y sonidos de los luchadores, y se han perfeccionado los de los golpes que se dan entre ellos, que



GOLPES ESPECIALES DE STREET FIGHTER 2 TURBO

Las combinaciones funcionan si nuestro luchador está del lado izquierdo. Si se posiciona del lado derecho hay que invertir derecha por izquierda.

RYU y KEN
Bola de fuego: Abajo-derecha y puño.
Puño del Dragón: Derecha-abajo-derecha y puño.
Patada ciclónica: Abajo-izquierda y patada.

HONDA
Serie de brazos: Pulsar repetidamente puño
Vuelo Flecha: izquierda-Derecha y puño
Vuelo Pectoral: Abajo-Arriba y patada

CHUN LI
Patada hélice: abajo-arriba y patada.
Bola de fuego: izquierda-abajo-derecha y puño.
Serie de patadas: Pulsar repetidamente patada.

BLANKA
Descarga eléctrica: Pulsar repetidamente puño
Giro horizontal: Izquierda-derecha y puño
Giro vertical: Abajo-arriba y patada

ZANGIEF
Efecto hélice: Puños primero y tercero.
Efecto hélice inverso: Primer y tercer patada.

GUILE
Boomerang: izquierda-derecha y puño.
Patada mortal: abajo-arriba y patada.
Rodillazo: Izquierda-derecha y segunda patada.

DHALSIM
Escupida de fuego: abajo-derecha y puño.
Escupida fuego gigante: izquierda-abajo-derecha y puño.
Ataque tornillo: abajo-izquierda y segundo o tercer puño.
Ataque sorpresa: abajo-izquierda y segunda o tercer patada.

BALROG
Puñazo horizontal: izquierda-derecha y puño
Puñazo uppecut: izquierda-derecha y patada
Puñazo sorpresa: tercer puño y tercer patada
Puñazo sorpresa II: los tres puños

SAGAT
Fuego alto: abajo-derecha y puño
Fuego bajo: abajo-derecha y patada
Rodillazo: izquierda-derecha y patada

M. BISON
Vuelo flecha c/fuego: izquierda-derecha y puño
Patada voladora: izquierda-derecha y patada
Volada c/patada:abajo-derecha y primer patada
Barrida c/pies: abajo-derecha y tercera patada

VEGA
Efecto hélice: abajo-izquierda y puño
Bola de fuego: abajo-derecha y puño
Efecto flash: izquierda-derecha y puño
Efecto patada: izquierda-derecha y patada.

aumentan más aún el placer de pelear con el *Street Fighter.* Los gráficos, aunque no se observe una marcada diferencia, han sido levemente mejorados. Pero la diferencia gráfica de esta versión Turbo con la anterior no es nada comparada con la velocidad y agilidad de las animaciones, que es lo que verdaderamente se tiene en cuenta.

También aparece el menú en donde podemos establecer las capacidades físicas de nuestros luchadores y del rival, así como también la cantidad de rounds de los que consta cada pelea.

Como se sabe, cada luchador posee poderes o efectos de golpes que son espectaculares. Para ejecutarlos se debe pulsar una combinación de 2 o más teclas.

Todas estas combinaciones las detallamos aparte (véase recuadro), pero cabe aclarar que cada luchador tiene tres golpes de puño y tres de patadas.

En algunas combinaciones se utilizan el primer, segundo o tercer

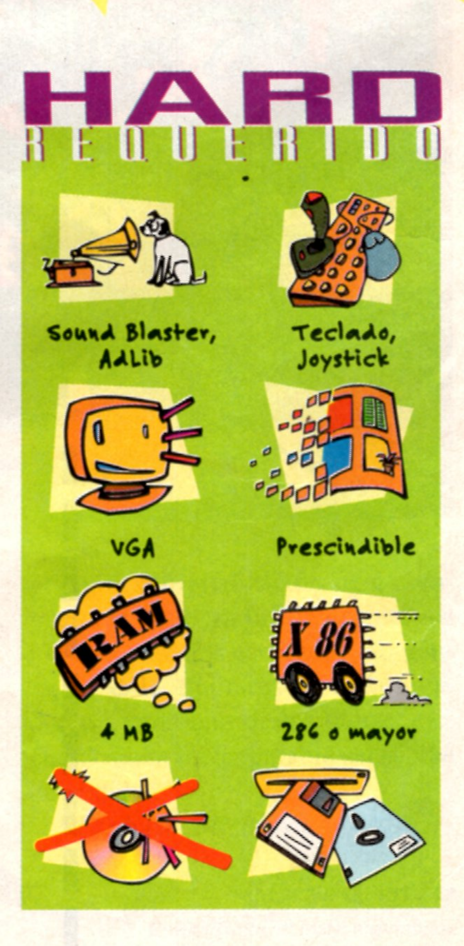


golpe, lo cual está especificado allí.

Para su funcionamiento se requiere como mínimo una 286 y 5 MB de espacio en el disco rígido.

El sistema de control es el mismo y sólo es posible a través del teclado, con 6 teclas para patadas y golpes, y las 4 restantes para las direcciones. También es posible configurar las teclas que deseemos utilizar, con el archivo sf2cfg.exe.

Pablo Vinokur
E-mail (MP OnLine!) pvinokur



ARCADES

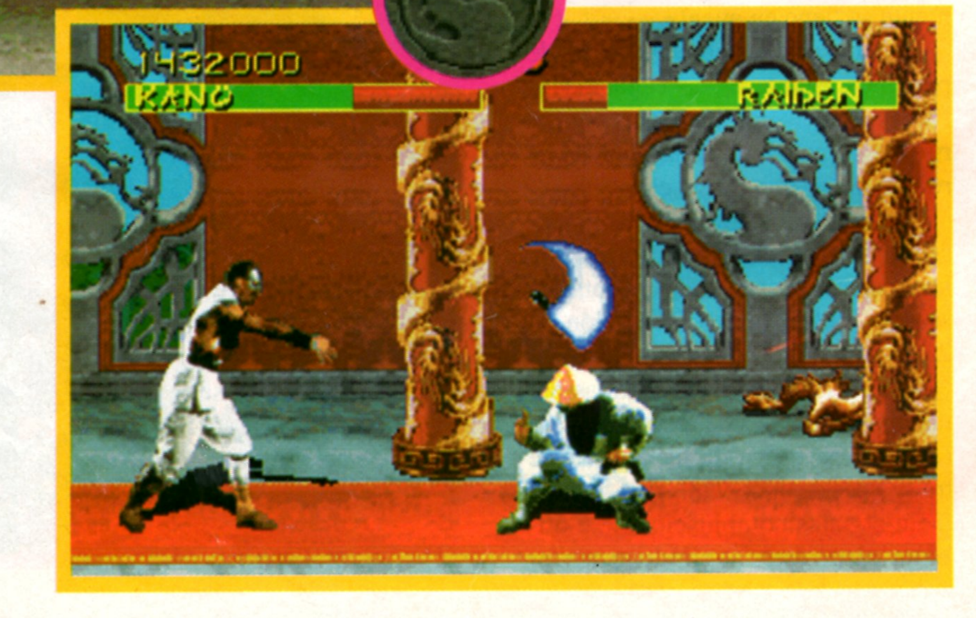
MORTAL KOMBAT I

de Acclaim

Como todos sabemos, este arcade de artes marciales marcó toda una época en la historia de los juegos de lucha, ya que el mismo se ha hecho muy famoso tanto en las PCs como en los locales de videojuegos.



Aunque el mismo se hizo esperar un tiempo, los amantes de este tipo de juegos al fin pudieron tenerlo en sus computadoras



personales y jugarlo todo el tiempo, sin fichas de por medio.

La conversión realizada de este juego, originariamente destinado a Nintendo y Sega, para nuestras PCs ha sido realmente espectacular.

Tanta expectativa y adictividad tuvo su fruto: ha sido uno de los juegos más vendidos en todas sus versiones. A tanto a llegado la fiebre "combativa" que la compañía ha decidido lanzar al mercado el *Mortal Kombat II*, cuya aparición despertó tantas expectativas y ansiedades como su predecesor.





Los protagonistas de estos juegos son todos personajes reales, verdaderos actores que han trabajado para la filmación de una película basada en la temática del juego. Por medio de varios programas de digitalización para computadora se lograron finalmente los movimientos esperados otorgándole a la tarea de cada jugador y a cada uno de los golpes ejecutados una incomparable sensación de realidad.

Distribuye: Microbyte.

Martín Quintana
E-mail (MP OnLine!): mquintana

TODOS LOS GOLPES, LUCHADOR POR LUCHADOR

JOHNY CAGE
PATADA CON SOMBRA: atrás/adelante/patada baja.
PROYECTIL: atrás/ adelante/puño bajo.
GOLPE BAJO: bloqueo+puño bajo (cerca del contrincante).
FATALITY: adelante/adelante/adelante-/puño alto.

KANO
GIRAR: presionar las teclas de control en forma rotativa, comenzando por adelante.
PROYECTIL: mantener bloqueo/atrás/adelante/soltar.
FATALITY: atrás/ abajo/ adelante/ golpe bajo.

SUBZERO
CONGELAR: abajo/adelante/ puño bajo.
DESLIZARSE: Mantener presionado bloqueo/puño bajo/patada baja.
BARRIDA: izquierda + abajo/puño bajo + bloqueo + patada baja.
FATALITY: adelante/abajo/puño Alto.

SCORPION
LANZA: atrás/atrás/puño bajo.
DESAPARECER: abajo/atrás/puño alto.
SALTO A TRAVES DE LA PARED: abajo/atrás/puño alto.
FATALITY: mantener presionado bloqueo/arriba/arriba/arriba.

LIU KANG
BOLA DE FUEGO: adelante/ adelante-/puño alto.
PATADA VOLADORA: adelante/adelante/patada alta.
FATALITY: moverse en forma circular, comenzar presionando adelante y girar.

RAIDEN
TORPEDO: atrás/atrás/adelante.
PROYECTIL: abajo/adelante/puño bajo.
TELETRANSPORTE: abajo/adelante.
DESAPARECER: abajo/arriba.
FATALITY:adelante/adelante/atrás/atrás/atrás/puño alto.

SONYA
GOLPE MORTAL: mantener presionado abajo/bloqueo/ puño bajo/patada baja.
PROYECTIL: atrás/atrás/puño bajo.
VOLAR: adelante/atrás/puño alto.
VERTICAL: atrás/puño bajo+bloqueo+patada baja.
FATALITY: adelante/adelante/atrás/atrás/bloqueo.

PAF!

HARD REQUERIDO

Sound Blaster
Teclado, Joystick
VGA
Prescindible
RAM
4 MB
X 86
386 o mayor

RISE OF THE ROBOTS

de Mirage



Todo comienza en la Tierra y en un tiempo futuro. La tecnología ha llegado a un punto tal de evolución, que en las fábricas no se necesita la intervención humana para la confección de los robots.

La empresa Electrocorp, cuya casa central está establecida en el centro de la ciudad estado Metrópolis 4, se dedica a realizar todo tipo de robots, desde androides de uso industrial hasta robots de uso militar y biosimuladores de alta sofisticación tecnológica.

Sus tareas cotidianas están controladas por lo último en tecnología robótica, el droide polimórfico de la clase Supervisora.

Todo estaba bajo control, hasta que un nefasto día unos perniciosos virus informáticos de personalidad corrompieron su habitual comportamiento y transformaron la conducta de esta trabajadora robot en una terrible psicópata metálica.



La única manera de detener a la Supervisora en su afán por tomar el control de la fábrica y reprogramar a los robots obreros, es enviar a un cyborg basado en un ser humano para que la encuentre y la destruya.

A partir de la llegada del cyborg, comienza una batalla sin igual entre éste y los robots; el objetivo es recuperar el control de la fábrica y acabar con los revoltosos metálicos.

El robot que defiende el sistema es el cyborg, y a los que debe enfrentarse el jugador son: Robot

GOLPES ESPECIALES DE RISE OF THE ROBOTS

CYBORG
Disparo 1 = Golpe.
Disparo 1 + Cursor arriba = Patada voladora (acercándose y alejándose).
Disparo 1 + Cursor abajo = Golpe de puño bajo.
Disparo 1 + Cursor izquierda (alejándose) = Patada.
Cursor abajo + Cursor derechar (acercándose) + Disparo 1 = Patada baja.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Cursor abajo + Cursor arriba + Disparo 1 = Turbo cabezazo.
Cursor izquierda (alejándose) + Cursor derecha (acercándose) + Disparo 1 = Empujón con el hombro.

DROIDE CARGADOR
Disparo 1 = Golpe de puños.
Disparo 1 + Cursor arriba = Patada voladora (acercándose y alejándose).
Disparo 1 + Cursor abajo = Patada media.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) + Disparo 1 = Patada baja.
Cursor abajo + Disparo 1 = Golpe de puño bajo.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Cursor izquierda (alejándose) + Cursor derecha (acercándose) + Disparo 1 = Doble golpe con el tridente.

DROIDE CONSTRUCTOR
Disparo 1 = Golpe de puños.
Disparo 1 + Cursor arriba = Golpe ascendente.
Disparo 1 + Cursor derecha (asercandose) + Cursor izquierda (alejandose) = Golpe invertido.
Disparo 1 + Cursor abajo = Barrido violento.
Cursor abajo + Disparo 1 = Golpe de puño bajo.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) + Cursor arriba = Golpe de martillo.
Cursor abajo + Cursor derecha (acercándose) + Cursor arriba = Salto con golpe violento.

DROIDE TRITURADOR
Disparo 1 = Golpe de puños
Disparo 1 + Cursor izquierda (alejarse) = Patada
Disparo 1 + Cursor derecha (acercarse) = Golpe con las pinzas.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) +Disparo 1 = Patada baja
Cursor abajo + Disparo 1 = Golpe de puño bajo.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Disparo 1 + Cursor arriba = Golpe de puños voladores.
Cursor abajo + Cursor derecha (acercándose) + Disparo 1 = Pinza trituradora.

DROIDE MILITAR
Disparo 1 = Golpe de puños.
Disparo 1 + Cursor arriba = Golpe de puños ascendente.
Disparo 1 + Cursor derecha (acercándose) = Patada alta.
Disparo 1 + Cursor izquierda (alejándose) = Patada con giro.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Cursor arriba + Disparo 1 = Patada lateral en salto o vuelo.
Cursor abajo + Cursor arriba + Disparo 1 = Cyber corte.
Cursor izquieda (alejándose) + Cursor derecha (acercándose) + Disparo 1 = Giro catapultado.

DROIDE CENTINELA
Disparo 1 = Golpe de puños.
Disparo 1 + Cursor arriba = Patada muy alta.
Disparo 1 + Cursor derecha (acercándose) = Patada media.
Disparo 1 + Cursor izquierda (alejándose) = Golpe de puños.
Cursor abajo + Disparo 1 = Golpe de puños bajo.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) + Disparo 1 = Patada baja.
Cursor abajo + Cursor izquierda (alejándose) = Bloqueo automático, agachándose.
Cursor abajo + Cursor arriba + Disparo 1 = Patada voladora extraordinaria.



Cargador, Robot Constructor, Robot Triturador, Androide Militar, Androide Centinela, La Supervisora.

Esta última no sólo es un robot sino que posee cualidades de aprendizaje de alto nivel, adosadas a sus posibilidades de metamorfosis, lo cual la convierte en una verdadera máquina de matar.

Con respecto a los gráficos, éstos pueden verse en VGA o en SVGA; en este último es donde los personajes poseen una textura digna de destacar.

Y en lo que respecta a programación, cada uno de los personajes fue dotado de inteligencia artificial. Gracias a ella cada lucha es totalmente distinta; el robot que controla la PC estudia los golpes dados por el jugador, y de esta manera comienza a producir una táctica de defensa para esa contienda. En síntesis que cada pelea no sólo es distinta, sino que cuanto más dura es la lucha, más aprende la computadora y en consecuencia más difícil es el juego.

Esto cambia radicalmente el concepto de los juegos de lucha en los cuales una vez encontrado el punto débil de los adversarios solamente hay que mantener una tecla apretada; esta razón hace de *Rise of the Robots* un juego absolutamente interesante, ya que los adversarios poseen una cierta inteligencia artificial.

Rise of the Robots es el resultado de una combinación de las distintas especialidades de la gente que forma el equipo de profesionales de Mirage, con lo cual han logrado un producto con excelentes técnicas de diseño, gráficos y sonidos.

Distribuye: Microbyte.

Adrián Ellis
E-mail (MP OnLine!): aellis

BODYBLOW

de Team 17

Sin haber terminado de disfrutar la fuerza y tensión en la lucha en nuestras computadoras con el *Mortal Kombat* y el *Street Fighter*, este excelente juego de lucha de la compañía Team 17, el *Bodyblow*, nos introduce en un apasionante mundo donde la lucha no sólo es espectacular sino muy divertida.

Esto se debe en parte a que los 11 luchadores del juego son realmente impactantes, tanto por sus divertidas siluetas e indumentarias como por la enorme fuerza y habilidad con que cuentan para lo que aquí denominamos "lucha callejera".



A esto hay que agregarle la altísima calidad gráfica de los escenarios que parecen de alta resolución, como por los lugares donde están situados.

Los escenarios son: El Templo Shaolin, La cubierta de un submarino Ruso, el Ring de Arena wrestling, la azotea de un departamento de Costa Rica, el pasillo frente al ascensor de un rascacielos y la azotea de un edificio de Estados Unidos y el fondo de la extraña e intrigante caverna ninja. Estos escenarios, además de su mencionada calidad gráfica, le brindan al jugador ese ardor y tensión para exterminar a nuestro rival a toda costa.



El juego está repleto de muy buenos detalles. Por ejemplo, apenas

cargado el juego nos muestra a cada luchador mientras se nos comenta su origen y su principal arte de lucha.

Luego en las opciones podemos configurar varios parámetros como el número de rounds (ésta es muy importante debido a que para algunos es aburrido tener que ganarle 2 rounds a un mismo rival), el volúmen para plaquetas de sonido, si queremos efectos sonoros o no, y la cantidad de jugadores que participan en el torneo, entre otros.

Los luchadores cuentan con varios movimientos y cada uno posee un arma secreta y un poder especial.

Por ejemplo, el luchador ninja puede hacerse invisible, el luchador empresario puede transformarse en un remolino, etc. Además, *Bodyblow* cuenta con muy buenos efectos sonoros; al comienzo de cada pelea oiremos por medio de voces digitalizadas

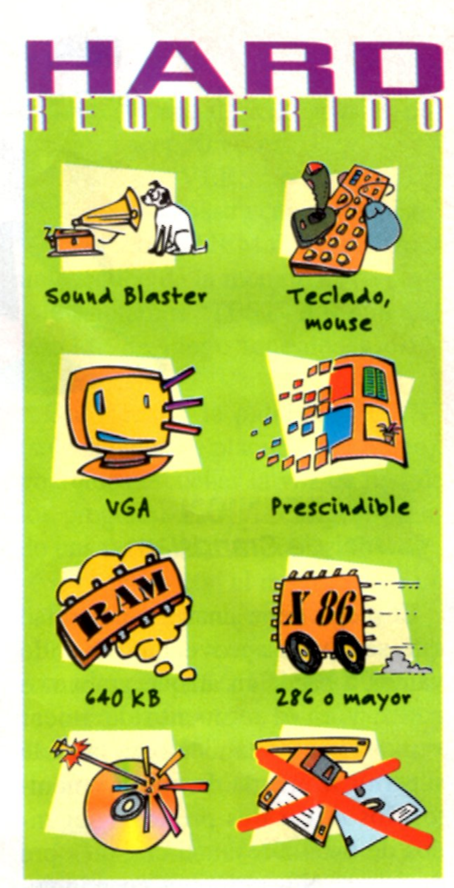


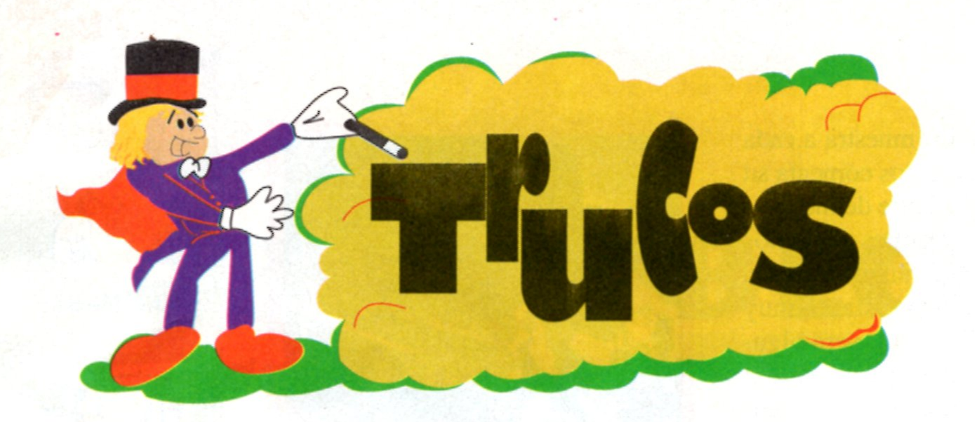
los rivales que se enfrentarán, así como también los golpes que se dan entre ellos. Su calidad sonora ambienta mucho mejor las peleas y se hacen más espectaculares y apasionantes.

Como el mismo juego lo dice: ¡Preparate para la lucha de tu vida!

Distribuye: Microbyte.

Pablo Vinokur
E-mail (MP OnLine!): pvinokur







REUNION
de Grandslam

El juego tiene una particularidad que se puede aprovechar. Cuando vamos a hacer un ataque grabamos antes, y en el momento de atacar vemos el enfrentamiento en la parte superior izquierda de nuestro monitor; los dos o tres primeros segundos de batalla resultan casi siempre decisivos. Nos retiramos cuando ve-

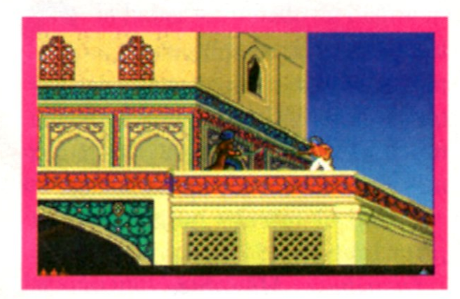


mos que se rompe alguna nave enemiga y ninguna nuestra (lo comprobamos en la tabla de pérdidas). Si el resultado está a nuestro favor grabamos y atacamos de nuevo, así hasta que no quede ninguno; funciona también con las fuerzas de tierra aunque es mucho mas difícil.



PRINCE OF PERSIA II
de BrOderbound

Con el Prince of Persia I teníamos muchos trucos, pero de esta continuación no se sabía nada hasta ahora. Todo era imposible pero llegaron las soluciones:
• Primero entramos al Prince con "prince makinit".
• Para cambiar de nivel usamos N y



Alt y pasaremos de nivel.
• Para resucitar usamos la R.
• Para llenar las botellas de vidas al máximo usamos Shift y T.
• Para matar a nuestro oponente usamos la K.
• Si queremos aumentar el tiempo usamos el + y para disminuirlo el -.
• Para caer en cámara lenta usamos Shift y W.
• Usamos el F1 para la cámara lenta en todos los movimientos.
• Con Shift e I invertimos la pantalla.

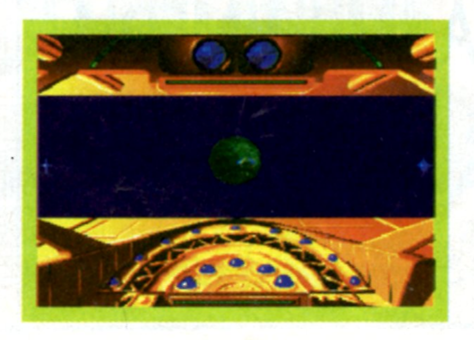
Si por alguna razón el Prince Makinit no llegase a funcionar, usar el Prince Yippeeyahoo.



INCA
de Coctel Vision

Con este truco podemos pasar aquellas pantallas en las que se nos hace difícil manejar la nave.

Usamos el Shift y el Esc y así pa-



saremos de pantalla, en un abrir y cerrar de ojos.

Si nos encontramos en problemas, usamos Ctrl y Alt simultáneamente cuando disparemos contra los hombres de Aguirre.



LITIL DIVIL
de Gremlin

El Litil Divil no es un juego muy fácil, por eso les damos esta pequeña ayuda: si lo ejecutamos con "divil Grumpy" en el juego con tan só-



lo usar la letra K podremos obtener llaves extras.

Si lo ejecutamos con "divil Donkey" en el juego, con tan sólo usar la letra T obtendremos grandiosos tesoros.

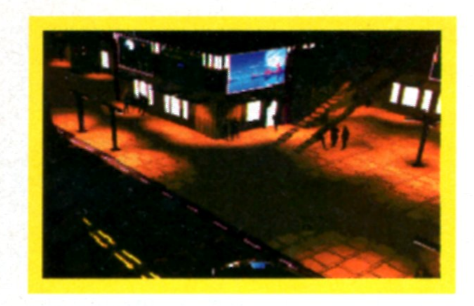


SINDICATE
de Bullfrog

Cuando escribamos el nombre de nuestra sociedad pondremos:
"NUK THEM", esto hará que todos los nuestros resuciten.

Si queremos empezar con 10 millones de créditos pondremos:
"ROB A BANK".

Si deseamos acelerar el reloj, muy

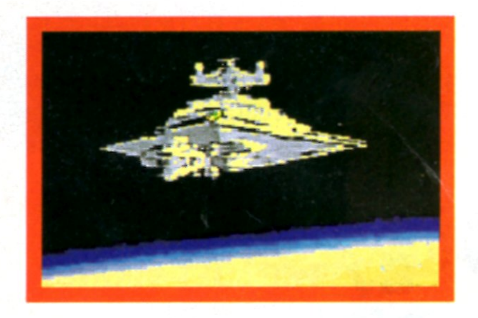


útil en la pantalla de desarrollo para no tener que investigar pondremos: "WATCH THE CLOCK".



REBEL ASSAULT
de LucasArts

Estas son las claves del juego, según la enumeración por nivel, desde el más bajo al más alto.



Capítulo 4
Falcon, Biggs, Ackbar
Capítulo 7
Anoat, Kaiburr, Fornax
Capítulo 11
Yuzzum, Mynock, Bespin
Capítulo 15
Brigia, Dagobah, Kessel
Victoria final
Greddo, Mimban, Organa



RAILROAD TYCOON DELUXE
de Microprose

Un nuevo acierto por parte de una compañía especializada en simuladores y juegos de estrategia llega a nuestras manos con un título muy esperado: Railroad Tycoon Deluxe.

Para quienes disfrutaron de la anterior versión, seguramente les interesará saber que ahora podrán disponer de muchísimas cosas más.

Empezando por las voces y sonidos digitalizados y una música muy mejorada, veremos que la forma de manejo es muy similar, a diferencia de los gráficos que han sido aumentados tanto en cantidad como en calidad.

Los consejos más comunes para los jugadores son construir estaciones en ciudades grandes y vías que pasen por yacimientos minerales, granjas de cultivos y todos aquellos lugares que sirvan para constituir una ruta comercial.

Ya que es un juego de simulación donde el dinero es lo que cuenta, voy a darles un truco para que lo consigan. Por supuesto, quienes jugaron al Railroad anterior quizá lo conozcan, puesto que es válido para los dos.

Con las cuatro primeras teclas de función se activan los mapas. Ahora bien, con F1 pasamos al mapa principal o de continente. En esta pantalla presionaremos el signo $ y obtendremos así 500.000 que nos serán sumados una vez que hayamos activado otro mapa. Esta operación puede repetirse tantas veces como se quiera teniendo cuidado de no quedar debiendo. Y hay que considerar otra cosa, para activar el signo $ se debe tener el Shift presionado.



SIMCITY 2000
de Maxis

Cuando escribamos durante cualquier momento del juego la palabra "CASS" ganaremos $ 250. Debemos cuidarnos de no hacerlo más de 3 ó 5 veces ya que nos puede suceder cualquier tipo de desastres.

Si ponemos "HECK", "DARN", o "DAM" algo bastante interesante ocurrirá.

Escribiendo "FUND" el consejo del pueblo nos descontará un 25%



del interés anual. Esto sólo lo podremos hacer 50 veces.

Tipeando "VERS" podremos ver la versión de nuestra copia del juego.

Al escribir "MEMY" recibiremos un chequeo de la memoria.

Si anotamos "TEST" nos dirá qué versión de juego tenemos y otras cosas más.

Escribiendo la palabra "PORN" (solo si tenemos plaqueta de sonido), podremos escuchar la voz de uno de los programadores del juego diciendo una frase obscena en inglés.

Si picamos con el mouse sobre un helicóptero, éste caerá incendiado.

Lo máximo de dinero que podemos obtener es $ 2,139,029,504.

(Todos estos trucos solo funcionan desde la versión 1.1 en adelante).



EPIC PINBALL
de Epic

Para conseguir las 6 pelotas, una vez que hallamos elegido la pantalla



tenemos que ir al menú de opciones y presionar F1.



LOGICAL
de Psignosis

Estas son las palabras clave de este apasionante juego.

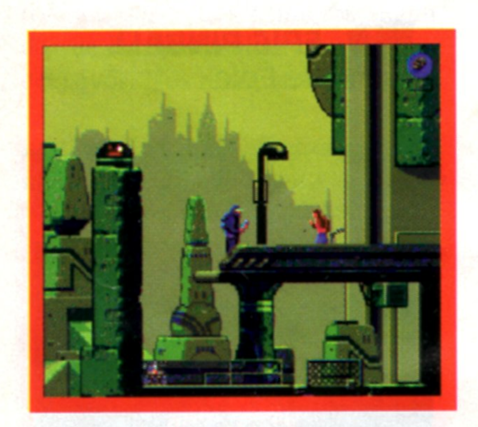
01-WELLCOME
02-THE OTHER SIDE
03-QUADRI QUADRA
04-STONE ROAD
05-NICE COLORS
06-MORE COLORS
07-REAL FUN
08-PINK AND PINK

09-GREEN PATH
10-BAD DIRECTION
11-DONT PANIC
12-COLORMANIA
13-REFRESHMENT
14-FULL MOON
15-RUNNING BALLS
16-GREEN RIVER
17-TW0 ISLANDS
18-MORE ISLANDS
19-TIMES CHANGE
20-OTHER THINGS



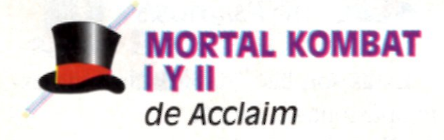
FLASHBACK
de Delphi

Usando el comando Debug del DOS con la siguiente secuencia podremos conseguir 255 vidas en cada fase del juego. Sólo tenemos que



cambiar el número de nivel de la primera línea; por ejemplo, para el segundo, y tras teclear debug dentro del directorio del programa, será:

```
>nlevel02.pge
>l
>e 010a ff
>w
>q
```



MORTAL KOMBAT I Y II
de Acclaim

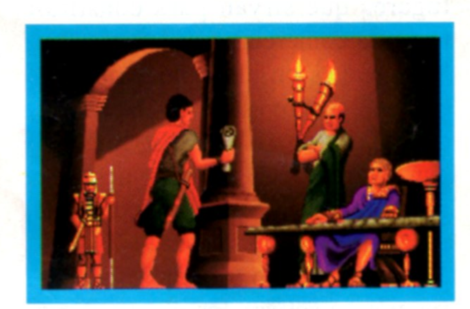
En la pantalla de setup debemos tipear DIP y accedemos a una nueva pantalla con ocho swicht donde podemos ponerlos en on u off.

Con ellos se activan o desactivan algunas cosas, como por ejemplo la sangre, el sonido y música, las animaciones, las fatalitys, luchas libres o las voces de los personajes, entre otras cosas.



CAESAR
de Impressions

Si construyen canales en vez de muros, en la sección de planifica-



ción de la ciudad, los enemigos no podrán pasar y ahorraremos dinero.



X-WING
de LucasArts

Si nos encontramos en una misión de campaña real y ésta es muy difícil lo que podemos hacer es lo siguiente: vamos al subdirectorio "Mission"



que contiene todas las misiones y mediante un programa como el Norton Commander o el PCtools sustituimos los archivos con extensión .xwi por .brf. Obviamente realizaremos una copia de seguridad de dichos archivos.



POPULOUS II
de Bullfrog

Si escribimos "plumpleys" como código, reemplazaremos la columna de fuego por la ráfaga sin tener que gastar maná.



INNOCENT UNTIL CAUGHT
de Psygnosis

Un buen truco para conseguir dinero: al principio podemos dispararle con la cámara de fotos al mendigo, ya que con el flash lo deslumbraremos y podremos robarle su sombrero que está lleno de dinero.



COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL
de Nova Logic

En el menú principal debemos tipear KYLE + la barra espaciadora. Con esto se recargan todos los armamentos y se reparan los daños del helicóptero.



THE LOST VIKINGS
de Interplay

En el menú principal debemos elegir la palabra clave M0MY ("M", "CERO", "M" , "Y").



De esta manera podemos pasar por todos los niveles con sólo apretar F5 ó F6, según si deseamos regresar o avanzar.

Juan Manuel Spera,
Rafael Vásquez Rispoli,
Hugo Fernández, Eric Vallodoro
E-mail (MP OnLine!): jspera, rrispoli, hfernandez, evallodoro

MORTAL II

Luego de esperar tanto tiempo, finalmente apareció la segunda versión para PC de este apasionante juego de lucha cuerpo a cuerpo. Los que lo esperábamos ansiosamente fuimos sorpren-








KOMBAT II

didos por su alta calidad gráfica y sonido. Además, los personajes ejecutan nuevos y mejores movimientos en combates que son verdaderamente terribles, sangrientos... y mortales.









Hace quinientos años Shang Tsung fue desterrado de la tierra por la Madre Naturaleza debido a sus crímenes. Con la ayuda de uno de sus pupilos, llamado Goro, una horrorosa mezcla de humano y dragón de dos mil años de edad, fue pagando todo el daño que había realizado.
Siguiendo los consejos de su maestro Shao Khan, quien lo expulsó, estuvo esperando en las tinieblas para poder regresar y lograr un dominio total.
Shang Tsung fue derrotado en el torneo del templo Shaolin y regresó a su mundo oscuro.
Pero poco tiempo después volvió a elucubrar un nuevo plan, pensando que con el mismo tendría el triunfo asegurado.
Su idea era organizar un torneo, atrayendo a todos los guerreros de la tierra; el vencedor tendría el dominio total de ambos mundos.
El día de la lucha es hoy y comienza ahora.
Hasta acá un poco de la historia del *Mortal Kombat II*; las novedades de esta nueva versión son muchas: mejor calidad gráfica, buen sonido, excelente animación y muchos más contrincantes.

LOS LUCHADORES



LIU KANG

Monje Shaolin, experto en las técnicas de lucha de artes marciales, conocida como Kung Fu.



BARAKA

Líder del ataque al templo Shaolin de Liu Kang, pertenece a una raza nómade de mutantes.



JOHNNY CAGE

Famosa estrella de cine que desapareció de un set de filmación, para seguir a su maestro Liu Kang para luchar en el famoso torneo.



JAX

Es el Mayor Jackson Briggs. Fue líder de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos de las cuales el Teniente Sonya Blade fue un miembro. La misión es la de recuperar a Sonya Blade y atrapar a Kano, asesino de la secta Dragón Negro, que se piensa que están prisioneros en el otro mundo. El debe traerlos de regreso, uno porque es su amigo y al otro para que cumpla su condena.



KITANA

Es la asesina personal de Shao Khan, pero su mezcla de belleza y salvajismo la convierten en una verdadera arma mortal. Es hermana gemela de Mileena.



KUNG LAO

Maestro Shaolin, miembro de la sociedad Loto Blanco, es el último descendiente del Gran Kung Lao quien fue derrotado quinientos años atrás por el mismísimo Goro.



MILEENA

Ella es asesina de Shao Kahn al igual que su hermana Kitana, pero sospecha que ella puede traicionarlos y ha decidido evitarlo a cualquier precio.



RAYDEN

Es un luchador de larga experiencia y además posee técnicas fantásticas. El piensa que sólo puede ganar si está en su mundo.



REPTILE

Protector personal de Shang Tsung, su forma es una mezcla entre humana y reptil; se supone que estos tipos de seres desaparecieron de la faz de la tierra hace muchos miles de años, pero él está vivo y es realmente peligroso.



SCORPION

Regresó del mundo de los muertos para vengarse de la destrucción de toda su familia.



SUB ZERO

Se supone que este luchador es un miembro secreto de la secta Lin Kuei, un legendario clan de ninjas chinos. Su misión en esta historia es eliminar a Shang Tsung.



SHANG TSUNG

Creador del maléfico plan por el cual atraerá ingeniosamente a los guerreros de la Tierra a un torneo en el cual no importa si ganan o pierden, ya que nunca los dejará regresar.



KINTARO

Es el remplazante de Goro y también el encargado de dirigir a los luchadores que intentarán vencer a los monjes y maestros del templo Shaolin.



SHAO KHAN

Antiguo maestro del Líder del mundo de la maldad y que desea poseer el poder total, fue quien lo desterró por no respetar las reglas.

EN GUARDIA

▲ Cuando lleva el signo + quiere decir que se accionan las dos teclas al mismo tiempo.

▲ Cuando lleva el signo / quiere decir que se acciona primero una y luego la otra.

▲ Cuando lleva el signo * quiere decir que se debe hacer con rapidez.

LIU KANG

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
BOLA DE FUEGO ALTA: Adelante / Adelante / Puño Alto
BOLA DE FUEGO BAJA: Adelante / Adelante / Puño Bajo
SUPER GANCHO: Atrás / Adelante / Adelante / Patada Alta
PATADA BICICLETA: Presionar Patada Baja cinco segundos
PATADA VOLADORA: Adelante / Adelante / Patada Alta
BABALITY: Abajo / Abajo / Adelante / Atrás / Patada Baja
AMIGALITY: Adelante / Atrás/ Atrás / Atrás / Patada Alta
FATALITY 1: Abajo / Adelante / Atrás / Atrás / Patada Alta (cerca del contrincante.)
FATALITY 2: Abajo / Atrás / Arriba / Adelante (varias veces seguidas, girar en el sentido de las agujas del reloj.)
FATALITY 3: Abajo / Atrás / Adelante / Adelante / Patada Baja
FATALITY 4: Adelante / Adelante / Puño Alto + Arriba / Puño Bajo + Abajo

BARAKA

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
CHISPA: Abajo / Atrás / Puño Alto
CORTE DE CUCHILLO: Atrás + Puño Alto
CUCHILLO FURIOSO: Atrás / Atrás / Atrás / Puño Bajo
RAFAGA: Abajo / Abajo / Atrás / Atrás / Puño Alto
SUPER GANCHO: Adelante / Adelante / Abajo / Patada Baja
BABALITY: Adelante / Adelante / Adelante / Patada Alta
AMIGALITY: Arriba / Arriba / Adelante / Adelante / Patada Alta
FATALITY 1: Atrás / Adelante / Abajo / Atrás / Puño Bajo (cerca del contrincante.)
FATALITY 2: Atrás / Atrás / Atrás / Puño Alto (cerca del contrincante.)



Reptile se muestra satisfecho por su triunfo.


La fatality ejercida por Mileena deja fuera de combate a Reptile.

Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
BOLA DE FUEGO: Atrás + Abajo / Atrás / Abajo / Abajo / Adelante / Adelante / Puño Bajo
BOLA DE FUEGO ALTA: Adelante / Adelante + Abajo / Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Puño Alto
BOLA DE FUEGO BAJA: Abajo / Abajo + Adelante / Adelante / Puño Bajo
SOMBRA BAJA: Abajo + Adelante / Puño Bajo
SOMBRA ALTA: Abajo + Atrás / Puño Alto



Liu Kang trata de esquivar las espadas de Mileena.

FATALITY 3: Bloqueo / Atrás / Atrás / Atrás / Atrás / Bloqueo / Puño Alto
FATALITY 4: Adelante / Atrás / Adelante / Abajo / Adelante / Puño Bajo
FATALITY 5: Atrás / Adelante / Abajo / Adelante / Puño Bajo

JOHNNY CAGE
Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS:



Scorpion hace uso de sus extraordinarios poderes.

SOMBRA DE GANCHO: Atrás / Abajo / Atrás / Puño Alto
SOMBRA DE PATADA: Atrás / Adelante / Patada Baja
GOLPE BAJO: Puño Bajo + Bloqueo
GOLPE GRANDE: Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Puño Alto
GOLPE PEQUEÑO: Abajo / Abajo + Adelante / Atrás / Puño Bajo
SUPER GANCHO: Abajo / Abajo / Abajo / Patada Baja
ELONGACION: Atrás + Patada Baja
BABALITY: Atrás / Atrás/ Atrás /Patada Alta
AMIGALITY: Abajo / Abajo / Abajo /Patada Alta



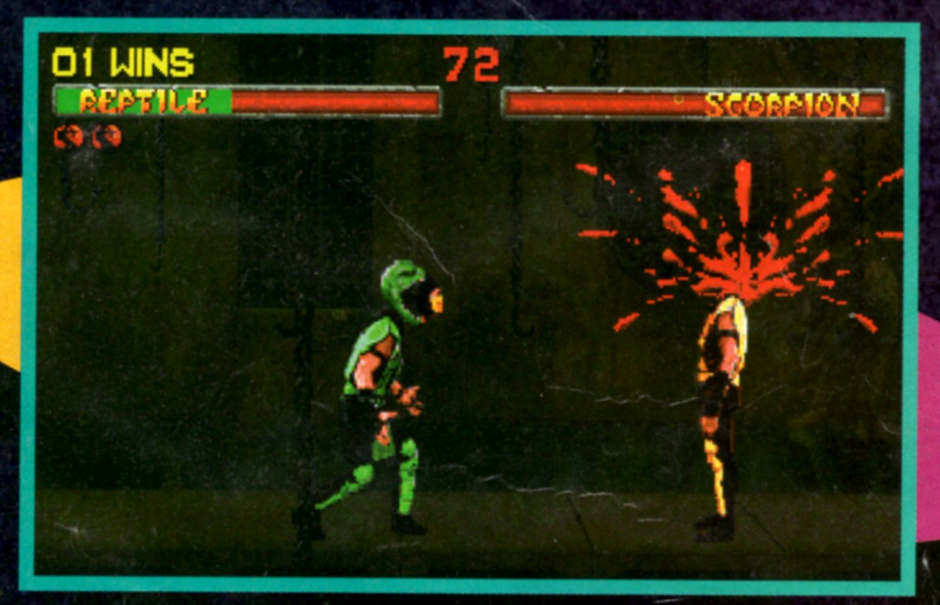
Una patada voladora de Liu Kang derriba a Mileena.



Es el fin del combate: ha vencido Liu Kang.

Puntaje

GRAFICOS	8
DIFICULTAD	8
ADICCION	8
SONIDO	8
ARGUMENTO	7
ANIMACION	7



Reptile acaba con su rival Scorpion de manera brutal.

JAX

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
TOMAR Y GOLPEAR: Adelante / Adelante * Puño Bajo
LANZAR VARIAS VECES: Adelante + Puño Bajo * Puño Alto
SUPER GOLPE: Mantener apre-

FATALITY 1: Abajo / Abajo / Abajo /Patada Alta
FATALITY 2: Abajo / Abajo /Adelante / Adelante / Puño Bajo (cerca del contrincante)
FATALITY 3: Adelante / Adelante / Abajo / Arriba (cerca del contrincante)
FATALITY 4: Abajo /Patada Baja + Bloqueo + Patada Alta (cerca del contrincante). Usar la Fatality 3 para poder usar esta
FATALITY 5: Adelante / Adelante / Adelante / Puño Bajo (cerca del contrincante.)
FATALITY 6: Adelante / Adelante / Abajo / Arriba / Abajo / Puño Bajo + Bloqueo + Puño Alto



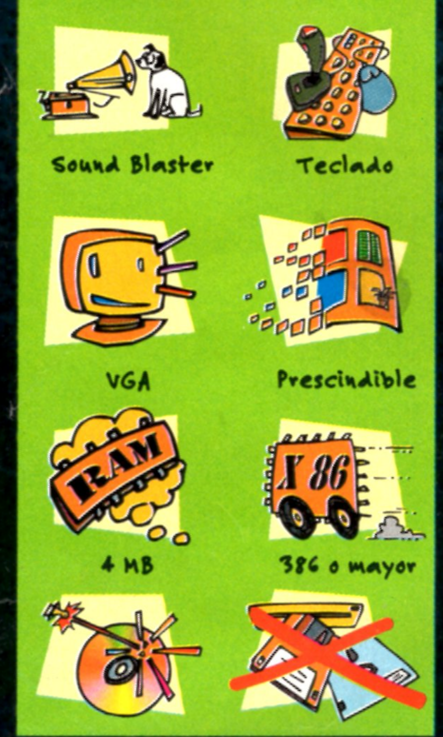
Sub Zero trata de congelar a la temible Mileena.

AMIGALITY: Abajo / Abajo / Arriba / Arriba / Patada Baja
FATALITY 1: Arriba / Arriba / Abajo / Patada Baja
FATALITY 2: Puño Bajo + Adelante / Adelante / Adelante
FATALITY 3: Bloqueo / Bloqueo / Bloqueo / Bloqueo /Puño Bajo
FATALITY 4: Puño Bajo + Adelante / Adelante / Adelante + Puño Bajo



Mileena no parece pertenecer al sexo débil.

HARD REQUERIDO





Jax escapa de la trampa de hielo de Sub Zero.

tada Patada Baja y luego soltar
NAVAJA: Abajo / Abajo / Atrás / Atrás / Puño Alto
GOLPE DE MARTILLO: Atrás / Puño Alto
LANZAR ENERGIA: Adelante / Adelante + Abajo / Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Patada Alta
TOMAR: Adelante / Adelante / Puño Alto
SUPER GANCHO: Arriba / Arriba / Abajo / Patada Alta
TRUENO: Abajo + Atrás / Patada Alta
MOVER EL PISO: Patada Baja cuatro segundos
FRENADO: Bloqueo en el aire
BABALITY: Abajo / Arriba / Abajo / Arriba / Patada Baja



Una vez que se ha sacado el hielo de encima, Mileena vuelve al combate.

TODOS LOS JUEGOS EN CD - ROM

Y OFRECEMOS ESTAS OPCIONES:

CD - CLUB : Alquiler Semanal de CD's

CLUB AMIGOS de POWER : Descuentos, Reuniones, Amigos

CLUB DE GENIOS : Hasta 15 años, con tu especialidad e IDEAS

CAMBIO DE MOTHERBOARD EN EL ACTO

SERVICES Y REPARACIONES EN EL DIA!!

Y TODO, TODO LO QUE NECESITA TU PC ...

SOUND BLASTER 16 BITS - CD ROM 4 VELOCIDADES - PLACAS SVGA - PARLANTES - JOYSTICK DOBLES INALAMBRICOS - MOUSE - MEGAS -

PARA QUE TU COMPUTADORA SEA UNA MAQUINA !!

LIBROS PARA APRENDER

- LOTUS 123 P/ WINDOWS
- ALDUS PAGEMAKER 5.0
- LA FAMILIA WINDOWS
- BORLAND TURBO C++
- QUATRO PRO 5.0 P/ WINDOWS
- ACCES
- COREL DRAW 3.0
- AUTOCAD 12 (APLICACIONES)
- AMI PRO
- FOX PRO
- CLIPPER 5.2
- DBASE IV 2.0
- DOS 6.2



AV. RIVADAVIA 5283
LOC. 38 SUB SUELO
TE: 903-8620

veni HOY a . . . POWER - PC

LUNES A SABADO DE 10 A 20 HS.
Y AHORA LOS DOMINGOS 14 A 20 !!







EDUSOFT GAMES SOFTWARE

TIENE LA COMERCIALIZACION Y DISTRIBUCION EXCLUSIVA DE LOS PRODUCTOS DE LAS EMPRESAS:

APOGEE, EPIC MEGAGAMES Y UNION LOGIC.

LOS MISMOS LOS PODRA ENCONTRAR EN COMPUTACION ´95 EN LOS STANDS: 102, 350, 352, 375 Y 599, O BIEN COMUNIQUESE AL TEL-FAX:

865-1260

PRESENTAMOS EN LA EXPOSICION EL JUEGO NUMERO UNO DE LOS EEUU AHORA EN LA ARGENTINA. EL MEJOR EN SU TIPO POR CALIDAD DE SONIDO Y GRAFICOS DIGITALIZADOS. ESTE Y MUCHOS MAS A PRECIOS UNICOS.

RISE OF THE TRIAD

FATALITY 5: Mantener apretado / Adelante / Adelante / Adelante / y luego soltar

KITANA

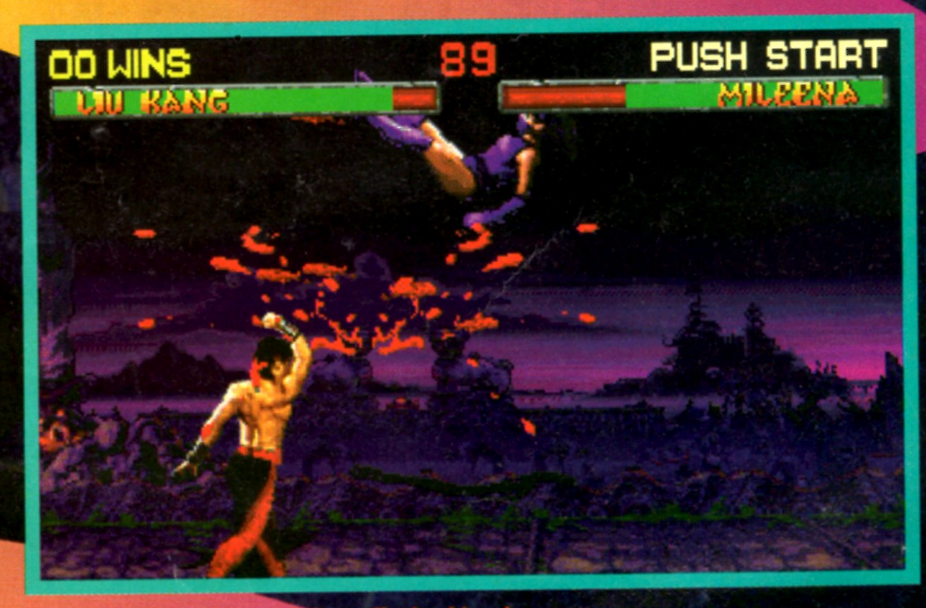
Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
ABANICO: Atrás / Atrás / Atrás /Puño Alto
LANZAR ABANICO: Adelante / Adelante / Puño Alto + Puño Bajo
CORTE DE VENTILADOR: Atrás + Puño Alto
GOLPE VOLADOR: Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Puño Alto
SUPER GANCHO: Abajo / Abajo / Adelante / Patada Alta
PUÑO VOLADOR: Adelante + Abajo + Atrás / Puño Alto
BABALITY: Abajo / Abajo / Abajo / Patada Baja
AMIGALITY: Abajo / Abajo / Abajo / Arriba / Patada Baja
FATALITY 1: Adelante / Abajo / Adelante / Patada Alta
FATALITY 2: Bloqueo / Bloqueo / Bloqueo / Patada Alta (cerca del contrincante)
FATALITY 3: Patada Baja + Adelante / Adelante / Abajo / Adelante (cerca del contrincante)
FATALITY 4: Mantener apretada la Patada Baja / Adelante / Abajo / Adelante / Adelante / Soltar la Patada Baja

KUNG LAO

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)



En esta escena Cage se prepara para luchar contra Sub Zero.



En estos combates no hay distinción de sexos.



Cualquier caída o golpe en el Mortal Kombat II son espectaculares.

SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
LANZAR SOMBRERO ARRIBA: Atrás / Adelante / Puño Bajo / Arriba
LANZAR SOMBRERO ABAJO: Atrás / Adelante / Puño Bajo / Abajo
SONIDO DEL VIENTO: Bloqueo / Arriba / Arriba / Bloqueo / Patada Baja
GOLPE MORTAL: Arriba / Arriba / Patada Alta
ESCUDO: Bloqueo + Arriba / Arriba * Patada Baja



Esta vez el turno de luchar contra Sub Zero le toca a Liu Kang.

Nuestra fatality nos espera.

MILEENA

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
TRIDENTES ELECTRICOS: Puño Alto durante dos segundos
PATADA TELETRANSPORTADORA: Adelante / Adelante / Patada Baja
TELETRANSPORTACION: Abajo / Arriba
PATADA TORPEDO: Abajo + Patada Arriba
BABALITY: Atrás / Atrás / Adelante / Adelante / Patada Alta
AMIGALITY: Atrás / Atrás / Abajo / Atrás / Patada Alta
FATALITY 1: Adelante / Adelante / Adelante / Puño Alto
FATALITY 2: Adelante / Adelante / Adelante / Patada Baja
FATALITY 3: Puño Bajo + Atrás / Atrás / Adelante (cerca del contrincante)
FATALITY 4: Bloqueo / Adelante / Adelante / Adelante / Adelante / Patada Baja



En determinado momento Rayden se teletransporta, tratando de eludir los ataques de Sub Zero.



Kung Lao hace uso de sus técnicas de combate.

SUPER GANCHO 1: Adelante / Abajo / Adelante / Patada Alta
SUPER GANCHO 2: Adelante / Adelante / Adelante / Puño Alto
GOLPE VOLADOR: Abajo / Abajo / Atrás / Atrás / Puño Alto
SUPER PATADA: Adelante / Atrás / Patada Baja
TELETRANSPORTACION: Adelante / Atrás / Patada Baja
RODAR: Atrás / Atrás / Abajo / Patada Alta
BABALITY: Abajo / Abajo / Abajo / Patada Alta
AMIGALITY: Abajo / Abajo / Abajo / Arriba / Patada Alta
FATALITY 1: Adelante / Abajo / Adelante / Patada Baja
FATALITY 2: Adelante / Atrás / Adelante / Puño Bajo (cerca del contrincante.)
FATALITY 3: Patada Alta tres segundos (cerca del contrincante.)
FATALITY 4: Patada Alta tres segundos (cerca del contrincante.) / Patada Alta
FATALITY 5: Puño Bajo / Atrás / Atrás / Adelante
FATALITY 6: Mantener apretada Patada Alta / Adelante / Adelante / Adelante y Soltar Patada Alta

RAYDEN

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta

La foresta viviente es testigo de la lucha de dos grandes.



Sus cuatro brazos son verdaderas armas mortales.

GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
TOQUE MORTAL: Puño Alto durante tres segundos (cerca del contrincante)
TORPEDO: Atrás / Atrás / Adelante
GOLPE BRILLANTE: Abajo + Adelante/ Puño Bajo
TELETRANSPORTE: Abajo / Arriba


ABRIL
Nº34
LA LEYENDA DE
KYRANDIA III
La venganza de Malcolm
Incluye
SUPER
RETRISS
Desde
el 1º de abril
en todos
los kioscos
a sólo
$4.50
MAYO
ROBERTA WILLIAMS'
KING'S QUEST VII
THE PRINCELESS BRIDE
EL GRAN LIBRO
Te hacemos vivir
una aventura
épica pasando
por todos los
King Quest.
Incluye
CD
PC
Juegos
Extra Nº1
ABRIL
MORTAL KOMBAT II
Incluye
CD
Sale el 14 de abril
MP Computación
a todo nivel.

SUPER GANCHO: Bloqueo / Arriba / Arriba / Arriba / Puño Alto
LIBERACION DE ENERGIA: Mantener apretado el Puño Alto y luego soltar
BRILLANTE 1: Abajo + Atrás / Abajo / Abajo + Adelante / Adelante / Puño Bajo
BRILLANTE 2: Abajo / Abajo + Adelante / Adelante / Puño Bajo
BABALITY: Abajo / Abajo / Arriba / Patada Alta
AMIGALITY: Abajo / Atrás / Adelante / Patada Alta
FATALITY 1: Arriba / Arriba / Arriba /Puño Alto



El invencible luchador arroja por los aires a Kung Lao.



La pelea se le hace difícil a Sub Zero.

LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
SALIVA ACIDA: Adelante / Adelante / Puño Alto
GOLPE DE ENERGIA: Atrás / Atrás / Puño Alto + Puño Bajo
INVISIBILIDAD: Bloqueo + Arriba / Arriba / Abajo / Puño Alto
DESLIZAR: Atrás + Bloqueo + Puño Alto + Patada Alta
VENENO: Atrás / Atrás / Puño Alto

FATALITY 2: Patada Baja * Patada Baja + Bloqueo (cerca del contrincante)
FATALITY 3: Adelante / Atrás / Abajo / Adelante / Puño Alto (cerca del contrincante.)
FATALITY 4: Mantener apretado el Puño Alto durante diez segundos
FATALITY 5: Mantener apretado la Patada Alta durante cinco segundos / Patada Alta / Bloqueo / Bloqueo / Patada Alta

REPTILE

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto



Kintaro parece ser el luchador invencible.

SUPER GANCHO: Abajo / Adelante / Adelante / Bloqueo
BABALITY: Abajo / Abajo / Atrás / Patada Baja
AMIGALITY: Atrás / Atrás / Abajo / Patada Baja
FATALITY 1: Abajo / Abajo / Adelante / Adelante / Bloqueo
FATALITY 2: Atrás / Atrás / Abajo / Puño Bajo
FATALITY 3: Adelante / Adelante / Abajo / Patada Alta (cerca del contrincante)
FATALITY 4: Atrás / Atrás / Atrás / Puño Alto
FATALITY 5: Bloqueo / Atrás / Atrás / Abajo / Puño Bajo



Kintaro es el nuevo ganador.



No todo es lo que parece: Kung Lao arroja a Kintaro.

Abajo + Atrás / Atrás / Puño Alto
SUPER VELOZ: Adelante / Adelante + Abajo / Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Puño Bajo
TIJERAS: Abajo + Atrás / Patada Baja
LANZAR AIRE: Bloqueo en el aire
LANZAR: Atrás / Atrás / Puño Alto
TOMAR: Abajo / Abajo + Atrás / Atrás / Patada Baja
SUPER GANCHO: Abajo / Adelante / Adelante / Bloqueo
BABALITY: Abajo / Atrás / Atrás / Patada Alta
AMIGALITY: Atrás / Atrás / Abajo / Patada Alta
FATALITY 1: Abajo / Abajo /

SCORPION
Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
LANZAR EL ARPON: Atrás / Atrás / Puño Bajo
TELETRANSPORTE 1: Abajo + Atrás / Puño Alto
TELETRANSPORTE 2: Abajo /



Kintaro se acerca amenazante a su rival.

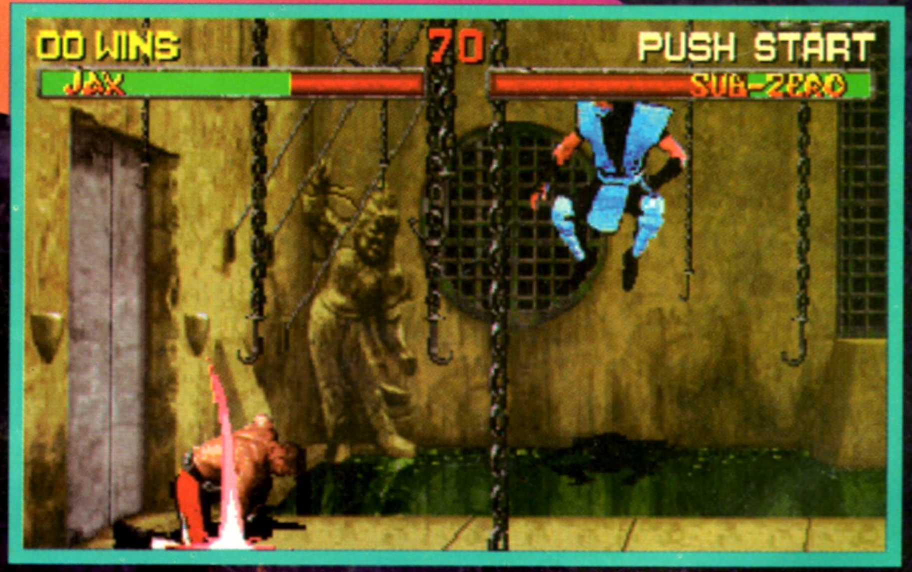
Adelante / Adelante / Bloqueo
FATALITY 2: Arriba / Arriba / Puño Alto
FATALITY 3: Abajo / Abajo / Arriba / Arriba / Puño Alto
FATALITY 4: Puño Alto + Abajo / Adelante / Adelante / Adelante (cerca del contrincante)
FATALITY 5: Bloqueo / Arriba / Arriba / Puño Alto
FATALITY 6: Puño Alto / Adelante / Abajo / Adelante / Adelante



Kitana intenta derribar a Baraka.

SUB ZERO

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
CONGELAR: Abajo + Adelante / Puño Bajo
CONGELAR EL SUELO: Abajo + Atrás / Patada Baja
CONGELAR EL LUGAR: Abajo / Atrás + Abajo / Atrás / Patada Baja
DESLIZARSE: Atrás + Bloqueo + Puño Bajo + Patada Baja



En esta ocasión Jax golpea el piso para hacer caer los objetos.

SUPER GANCHO: Abajo / Adelante / Adelante / Bloqueo
HIELO: Adelante / Abajo + Adelante / Abajo / Patada Baja
SUPER HIELO: Abajo / Abajo + Adelante / Adelante / Puño Bajo
BABALITY: Abajo / Atrás / Atrás / Patada Alta
AMIGALITY: Atrás / Atrás / Abajo/ Patada Alta
FATALITY 1: Abajo / Abajo / Adelante / Adelante / Bloqueo
FATALITY 2: Adelante / Adelante / Abajo / Patada Alta (lejos del contrincante)
FATALITY 3: Adelante / Abajo / Adelante / Adelante / Puño Alto (cerca del contrincante)
FATALITY 4: Puño Bajo + Atrás



La lucha es feroz hasta el final.



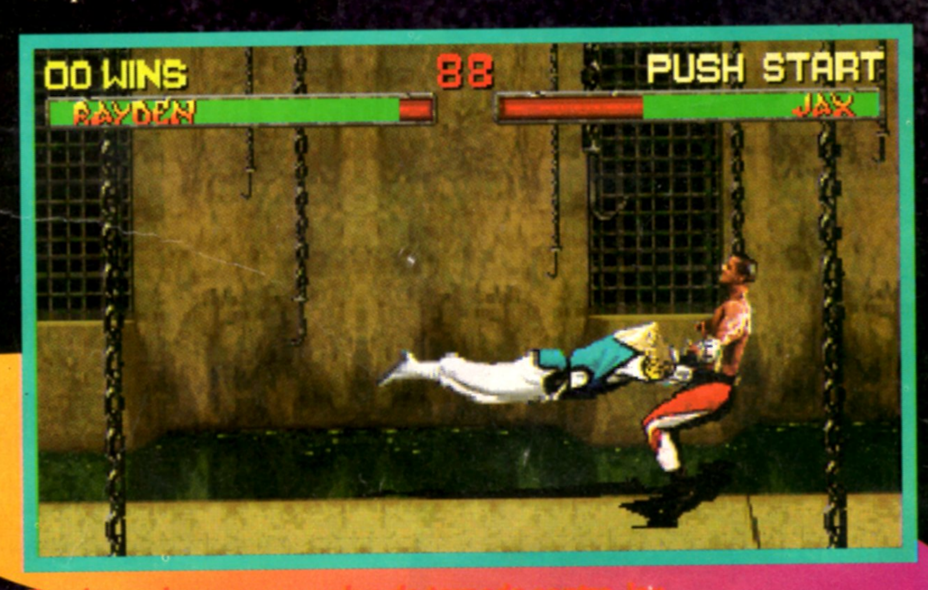
Skorpion no hace blanco con su arpón en Baraka.

FATALITY 1: Arriba / Abajo / Arriba / Patada Baja (cerca del contrincante)
FATALITY 2: Patada Alta tres segundos
FATALITY 3: Arriba / Abajo / Arriba / Patada Alta
FATALITY 4: Bloqueo / Patada Baja / Patada Baja, pulsar durante cinco segundos.

/ Atrás / Abajo / Adelante (lejos del contrincante)
FATALITY 5: Adelante / Adelante / Abajo / Patada Alta / Pata Baja (lejos del contrincante)

SHANG TSUNG

Movimientos normales:
BARRER: Atrás + Patada Baja
GIRO: Atrás + Patada Alta
GANCHO: Abajo + Puño Alto
LANZAR: Adelante + Puño Bajo (siempre que el contrincante esté muy cerca.)
SUPER GOLPE DE PUÑOS: Adelante / Puño Alto
FATALITY ACIDO: Puño Bajo + Patada Baja / Abajo + Puño Alto
Movimientos especiales:
CALAVERA DE FUEGO: Atrás / Atrás / Puño Alto
DOS CALAVERAS DE FUEGO: Atrás / Atrás / Adelante / Puño Alto
TRES CALAVERAS DE FUEGO: Atrás / Atrás / Adelante / Adelante / Puño Alto
SUPER GANCHO: Abajo / Abajo / Arriba / Abajo / Patada Baja
METAMORFOSIS LIU KANG: Atrás / Atrás / Adelante / Adelante / Bloqueo
METAMORFOSIS KUNG LAO: Atrás / Abajo / Atrás / Patada Alta
METAMORFOSIS REPTILE: Bloqueo + Arriba / Abajo / Puño Alto
METAMORFOSIS SUB ZERO: Adelante / Abajo / Adelante / Puño Alto
METAMORFOSIS KITANA: Bloqueo / Bloqueo / Bloqueo
METAMORFOSIS JAX : Abajo / Adelante / Atrás / Patada Alta
METAMORFOSIS MILEENA: Puño Alto dos segundos
METAMORFOSIS BARAKA: Abajo / Abajo /Patada Baja
METAMORFOSIS SCORPION: Bloqueo + Arriba / Arriba



Rayden se lanza en un golpe de torpedo contra Jax.

METAMORFOSIS RAIYDEN: Abajo / Atrás / Adelante / Patada Baja
METAMORFOSIS CAGE: Atrás / Atrás / Abajo / Puño Bajo
BABALITY: Abajo / Atrás / Adelante / Atrás / Patada Alta
AMIGALITY: Atrás / Atrás / Abajo / Atrás / Patada Alta

TRES CONTRINCANTES ESPECIALES

Si logramos ganar todos los combates anteriores, llegaremos al Portal. Una vez allí, podremos luchar con tres personajes muy particulares.
JADE: es una mujer ninja que puede ser hallada en el escenario de la Foresta Viviente, es similar a Kitana pero de color verde, claro que es mucho más ágil y veloz que esta. Para acabar con ella sólo debemos ganar un round de las dos peleas utilizando Bloqueo + Patada Baja.
SMOKE: es un Ninja Plateado, apenas aparece por la esquina de la pantalla, presionamos Abajo + Start.
NOOB SAIBOT: este extraño personaje lleva el nombre de los programadores escritos al revés, Boon y Tobías. Debemos ganar 50 peleas para llegar hasta este personaje especial.

COMPUTACION'95

2da. Feria de Productos y Servicios Informáticos

- Encuentre lo último en soluciones comerciales y aumente la productividad y tamaño de su negocio.
- Diagrame la estrategia adecuada eligiendo las mejores herramientas comerciales.
- Incremente su capacidad de distribución contactándose con los proveedores más sólidos.
- Sepa cómo integrar la nuevas aplicaciones con los mejores sistemas y convierta los avances tecnológicos en soluciones reales para su empresa.
- Utilice el área de sistemas para definir su estrategia empresarial, verificando las cualidades del proveedor.

FICHA TECNICA *LUGAR: Predio Ferial de Palermo (Av. Sarmiento y Cerviño) • FECHA: 21 al 30 de Abril de 1995 • HORARIO: Viernes 21 de 18 a 23 hs. / Vie. y Sab. de 14 a 23 hs. / Dom. a Jue. de 14 a 22 hs. • ENTRADA: $4.- • EXPOSITORES: 186 • ASISTENCIA ESTIMADA: 200.000 personas.*

Dirección Técnica



Inforexco S.A., Hipólito Yrigoyen 1427, 9no. piso, 1089 Buenos Aires, tel. 383-5399, fax 814-4701

Proyecto, Realización, Promoción y Comercialización



MP Ediciones S.A., Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, tel. 954-1884, fax 954-1791

OS • ACCESORIOS • INSUMOS • MULTIMEDIA • SERVICIOS

ESTRATEGIA

Transport Tycoon

de Microprose

Uno de los factores que hicieron evolucionar a la industria y a las comunicaciones fueron sin lugar a dudas los transportes, gracias a ellos la civilización llegó a estar en el lugar que tiene hoy.

Microprose nos trae en esta oportunidad un verdadero simulador de un imperio del transporte, porque el objetivo del juego es muy simple: debemos hacer muy buenos negocios para que nuestra empresa de transporte obtenga excelentes ganancias, y por medio de ellas mejorar nuestros vehículos y el servicio.





Transport Tycoon es un nuevo simulador que nos permite comprar, construir y controlar una gran empresa de transportes, casi en el mismo estilo de su antecesor *el Railroad Tycoon*, sólo que esta vez no se trata solamente de ferrocarriles sino que también debemos hacernos cargo de toda clase de transportes que mueven a una gran ciudad.

Para esto debemos comenzar por estudiar las necesidades de cada ciudad y darle el transporte que necesi-

ta y aumentarlos a medida que aumente la demanda.

Cuando nos convertimos en los amos de los transportes terrestres, aéreos y marítimos, no sólo en nuestro lugar de origen donde comienza la historia de este simulador sino también en los lugares más importantes del mundo, podremos abrir diversas sucursales en diferentes puntos de tráfico de pasajeros a nivel mundial.

Por supuesto que nuestra tarea no se limita sólo a manejar un emporio sino a construirlo.

Este simulador es una mezcla de *Railroad Tycoon* y el *SimCity 2000*, no por el tema del juego sino por las características visuales que incluyen excelentes y detallados gráficos en SVGA, donde se puede observar la ciudad y sus edificios más pequeños con gran detalle, y además una muy buena animación de los elementos móviles. Todo va evolucionado según pasan los años, por lo cual debemos construir también aeropuertos, diques, vías, etcétera, según las necesidades de los habitantes.

El período que abarca este simulador es de cien años, es decir desde 1930 hasta el 2030 y cada veinte minutos de tiempo real, en el juego pasa un año.

Por esta razón comenzamos con trenes a vapor hasta llegar a los futuristas trenes monorriel de alta velocidad. Cuando nos iniciamos en este negocio debemos hacer buen uso del poco dinero que poseemos así que es muy conveniente saber bien qué se está produciendo en las afueras de la ciudad para poder transportarlo a las mismas o bien a los puertos para poder exportarlos.

Por eso un mal uso de nuestros recursos nos puede llevar a la quiebra económica.

Luego que el juego está encaminado podemos construir la cantidad de puertos o terminales necesarios según las necesidades del momento y engrandecer los ya existentes.

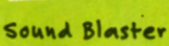
En ese sentido, es preciso anticiparnos al crecimiento propio de la ciudad y siempre dar un buen servicio. Tanto este simulador como sus antecesores son adictivos y entretenidos de por sí, así que es una muy buena opción para jugar en nuestra PC.

Distribuye: AriSoft.

Adrián Ellis

E-mail (MF OnLine): aellis

HARD REQUERIDO

Sound Blaster



Teclado, mouse



VGA



Prescindible



1 MB



386 o mayor

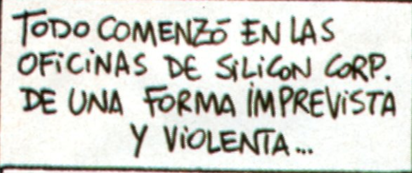




Transport... Puntaje

GRAFICOS	7
DIFICULTAD	7
ADICCION	8
SONIDO	7
ARGUMENTO	7
ANIMACION	7















HOY PRESENTAMOS:

LA AMENAZA NIPONA

GUIÓN Y DIBUJOS: SARDÁ







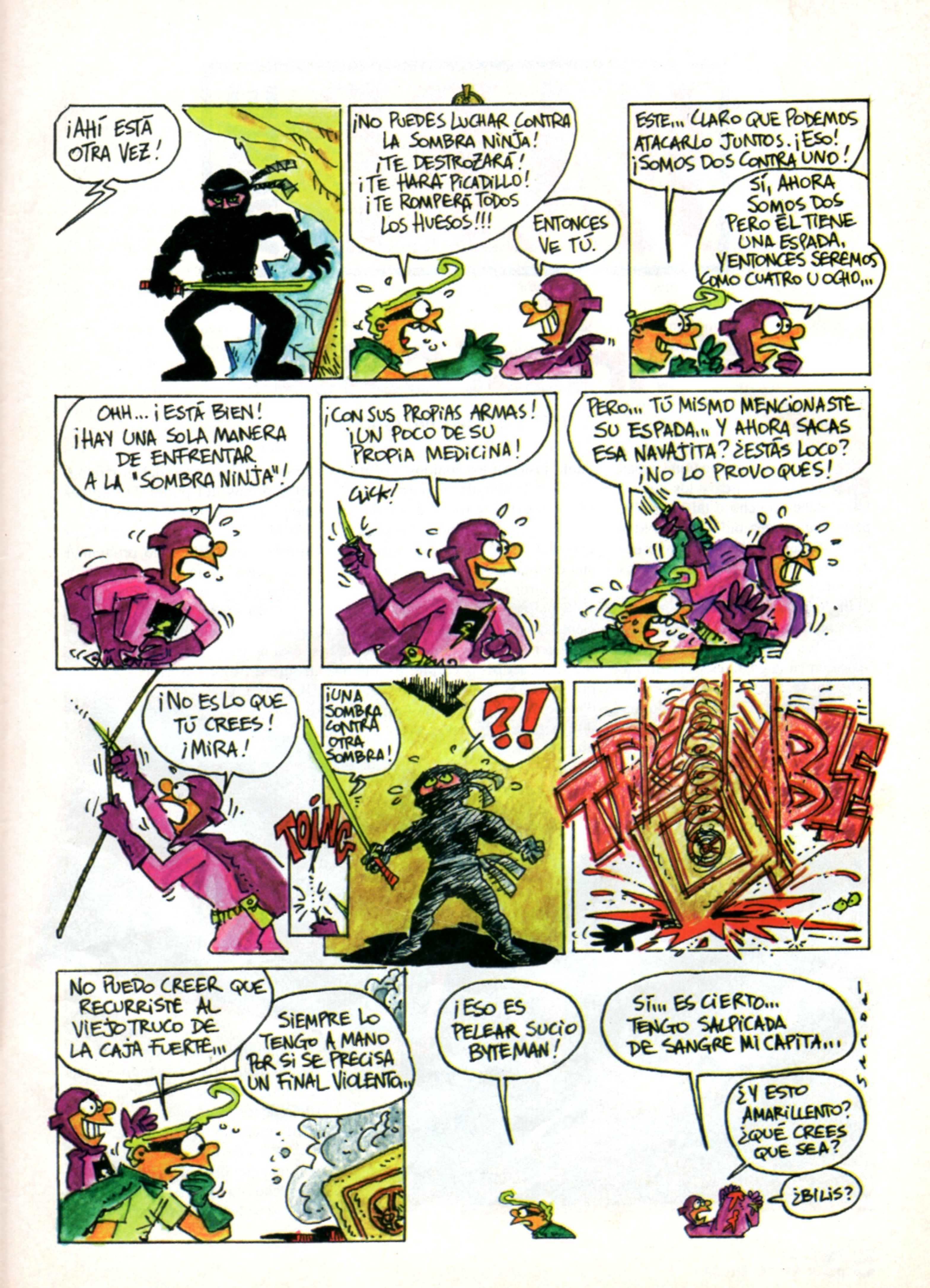












¡AHÍ ESTÁ OTRA VEZ!
¡NO PUEDES LUCHAR CONTRA LA SOMBRA NINJA! ¡TE DESTROZARÁ! ¡TE HARÁ PICADILLO! ¡TE ROMPERÁ TODOS LOS HUESOS!!!
ENTONCES VE TÚ.
ESTE... CLARO QUE PODEMOS ATACARLO JUNTOS. ¡ESO! ¡SOMOS DOS CONTRA UNO!
SÍ, AHORA SOMOS DOS PERO ÉL TIENE UNA ESPADA, Y ENTONCES SEREMOS COMO CUATRO U OCHO...
OHH... ¡ESTÁ BIEN! ¡HAY UNA SOLA MANERA DE ENFRENTAR A LA "SOMBRA NINJA"!
¡CON SUS PROPIAS ARMAS! ¡UN POCO DE SU PROPIA MEDICINA!
CLICK!
PERO... TÚ MISMO MENCIONASTE SU ESPADA... Y AHORA SACAS ESA NAVAJITA? ¿ESTÁS LOCO? ¡NO LO PROVOQUES!
¡NO ES LO QUE TÚ CREES! ¡MIRA!
TOING
¡UNA SOMBRA CONTRA OTRA SOMBRA!
?!
NO PUEDO CREER QUE RECURRISTE AL VIEJO TRUCO DE LA CAJA FUERTE...
SIEMPRE LO TENGO A MANO POR SI SE PRECISA UN FINAL VIOLENTO...
¡ESO ES PELEAR SUCIO BYTEMAN!
SÍ... ES CIERTO... TENGO SALPICADA DE SANGRE MI CAPITA...
¿Y ESTO AMARILLENTO? ¿QUÉ CREES QUE SEA?
¿BILIS?

HARD WARE

Virtual Guitar

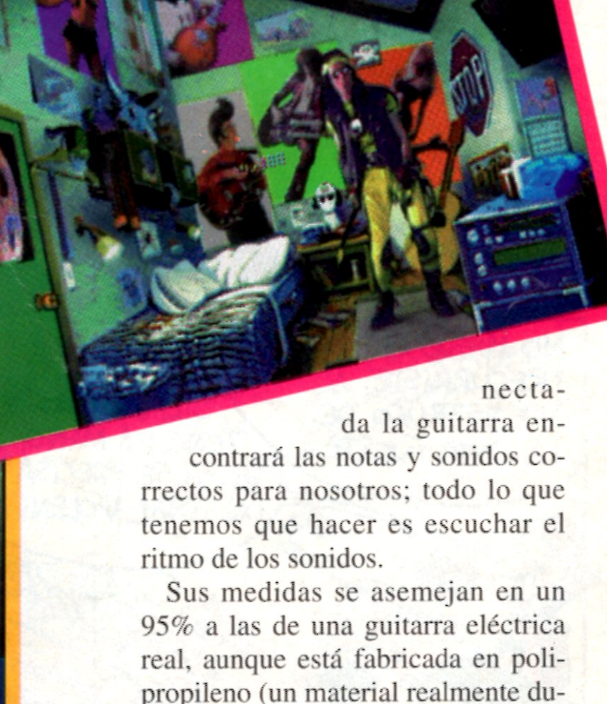
de Virtual Music

Para todos aquellos que sepan algo de música y los que no saben mucho o tal vez nada, pero tengan buen oído. Virtual Music ha desarrollado este nuevo entretenimiento, en el cual debemos ejecutar las canciones de Aerosmith. Para hacerlo no hace falta tener conocimientos musicales, sino seguir los sonidos, tal cual como aparecen en la pantalla, es decir que debemos tocar exactamente los mismos sonidos, respetando los tiempos y los tonos. Si bien esto es un poco difícil al principio, con la práctica podremos hacerlo. La guitarra virtual posee varios controles para que nosotros encontremos el punto justo de los sonidos. Por medio de esta singular guitarra podremos sentirnos parte del grupo de música que queramos; en este caso especial, el conjunto Aerosmith y sus conocidas canciones, que han hecho furor en nuestro país.

La guitarra virtual se parece y se siente como una verdadera guitarra eléctrica, excepto que ella guiará nuestros acordes, ya que lo único que debemos hacer es seguir las indicaciones de la pantalla, respetando los ritmos y sonidos. Como dijimos anteriormente, ajustaremos los sonidos durante el desarrollo del programa, valiéndonos del panel de control que posee en su frente la guitarra.

Si bien luce como una verdadera guitarra, los sonidos no provienen de ella en sí, sino de nuestra PC y nuestra placa de sonido, ya que la misma va conectada a nuestra PC, por medio de conectores especiales; si ésta no está conectada, no obtendremos ningún sonido.

Una vez conectada la guitarra encontrará las notas y sonidos correctos para nosotros; todo lo que tenemos que hacer es escuchar el ritmo de los sonidos.



Sus medidas se asemejan en un 95% a las de una guitarra eléctrica real, aunque está fabricada en polipropileno (un material realmente durable, si se le da un uso normal). To-

ara todos aquellos que sepan algo de música y los que no saben mucho o tal vez nada, pero tengan buen oído. Virtual Music ha desarrollado este nuevo entretenimiento, en el cual debemos ejecutar las canciones de Aerosmith. Para hacerlo no hace falta tener conocimientos musicales, sino seguir los sonidos, tal cual como aparecen en la pantalla, es decir que debemos tocar exactamente los mismos sonidos, respetando los tiempos y los tonos. Si bien esto es un poco difícil al principio, con la práctica podremos hacerlo. La guitarra virtual posee varios controles para que nosotros encontremos el punto justo de los sonidos. Por medio de esta singular guitarra podremos sentirnos parte del grupo de música que queramos; en este caso especial, el conjunto Aerosmith y sus conocidas canciones, que han hecho furor en nuestro país.

La guitarra virtual se parece y se siente como una verdadera guitarra eléctrica, excepto que ella guiará nuestros acordes, ya que lo único que debemos hacer es seguir las indicaciones de la pantalla, respetando los ritmos y sonidos. Como dijimos anteriormente, ajustaremos los sonidos durante el desarrollo del programa, valiéndonos del panel de control que posee en su frente la guitarra.

Si bien luce como una verdadera guitarra, los sonidos no provienen de ella en sí, sino de nuestra PC y nuestra placa de sonido, ya que la misma va conectada a nuestra PC, por medio de conectores especiales; si ésta no está conectada, no obtendremos ningún sonido. Una vez conectada la guitarra encontrará las notas y sonidos correctos para nosotros; todo lo que tenemos que hacer es escuchar el ritmo de los sonidos.

Sus medidas se asemejan en un 95% a las de una guitarra eléctrica real, aunque está fabricada en polipropileno (un material realmente durable, si se le da un uso normal). Todo lo necesario para conectarla a la PC viene incluido en la caja, por lo tanto no es necesario comprar ningún complemento aparte, es decir que al abrir la caja, nos encontramos con la guitarra lista para usar.

Para quienes les gusta moverse mientras tocan la guitarra, podrán hacerlo tranquilamente, siempre y cuando vigilen que no se desconecte, ya que la misma posee un cable bastante largo, lo que le da alguna libertad de movimiento; mientras estos movimientos no sean bruscos, podrán tocar y moverse con total libertad.

Goblins 3

de Coktel Vision

Este tercer juego de ingenio de la serie de Goblins de Coktel Vision viene totalmente renovado y mejorado con gráficos y sonido de muy buena calidad.

Una de las grandes dudas que se nos han presentado a quienes hemos jugado con ellos es por qué en el Gobliiins 1, el nombre tenía tres "i", el Gobliins 2 tenía solamente dos "i" y por último el Goblins 3 sólo una.

Como podremos ver, la explicación es bastante sencilla: en el primero tenía tres personajes, en el segundo dos y en el tercero solamente uno. Esa era la razón de las enigmáticas "i".

El Goblins 3 es realmente mucho más complicado que sus antecesores. Sin embargo, los programadores nos dieron una nueva ventaja, ya que en las situaciones difíciles se puede usar el Jocker o Comodín. Pero como también se puede grabar, uno piensa que grabándolo, usando el comodín, luego restoreando y recurriendo a la ayuda se ahorran bastantes dolores de cabeza. Malas noticias: el programa lleva registrado cada jocker o comodín y sólo tenemos la posibilidad de usar cinco.

No queda ninguna duda que el Goblins 3 es un verdadero éxito. Aunque es un poco complicado, a no desesperarse: a continuación les brindamos todas las soluciones.



Todos los personajes aparecen en escena.

SOLUCIONES

Una vez en la nave, ir primero al nudo y luego tomar el palo. En la caja, meter dos veces la mano. Usar el palo con el loro y después utilizar el desatascador. Utilizar el escudo en el tornillo. Tomar el gancho y usarlo en el rizo. Mandar a Chump a la pesa y recoger el paraguas. Ir a la mano y enviar a Chump a la baldosa, así podrá obtener el diente, bajar y dirigirse al tonel, usar el paraguas en el agujero y el diente en la cuerda.

Frente al ídolo, usar el paraguas en la boca de aire caliente más cercana al ídolo y meterse por el hueco. Bajar rápidamente y con el palo golpear a Hércules y a Gromelón. Tomar un panecillo del suelo y darle el escudo a Maciste. Cuando se agache a recogerlo pegarle con el palo. Colocar el panecillo en el casco y usar el palo en él. Tomar las migajas e ir a la baldosa y de un



Extraños personajes se dan cita junto a la estatua.





La caída puede ser muy peligrosa.

salto llegar al otro lado; una vez allí, ir a otra roca cercana. Usar las migajas con Banzai y con el palo pegarle mientras estornuda. Recoger el broquel y la mano, enseguida pegarle a Kendo. Colocar el broquel en una rama cercana. Ir a otra roca y echar pimienta sobre Zembla. Luego, hablar con Django; aunque éste nos golpea, mandar a Chump a distraerlo, y en cuanto Django saque la lengua, tomarla de un tirón. Recoger el palo y colocarlo en la escalera. Dirigirse a la piedra. Nuevamente enviar a Chump a distraer a Pinky y hacerlo colocar bajo la piedra. Cuando se encuentre en posición empujar la piedra sobre él.

En la muerte, tomar los fósforos y usarlos en todas las zonas rugosas hasta hallar la bola de luz. Recoger un cucharón y una guadaña. Usar la guadaña, las tres antorchas de fuegos fatuos. Emplear el cucharón en la sangre y la sangre en la botella, colocar la botella en el zócalo. Ir hacia el muñeco y usar la guadaña con la pera. Obtendremos agua y el botón, que hará caer el espejo para que podamos tomarlo. Luego usar el fuego fatuo azul y tomar la mano verde que usamos como una tapa para la botella. Colocar el espejo en la mano verde. Retirar el fuego fatuo amarillo con el cucharón y colocar el rojo en su lugar. Aparecerá un fantasma, darle los anteojos. Sacar el fuego fatuo azul



Los enigmas se presentan cada vez más difíciles.

un par de anteojos, usarlos en la calavera. Abrir la calavera, esperar que entre el fuego fatuo y luego cerrar. Volver a tomar los anteojos. Usar los fósforos con la pata de palo y el agua con el fuego que se ha producido. Obtendremos un nuevo fuego fatuo. Dirigirse a la bola de luz y colocar el fuego fatuo amarillo. Ir hasta la inscripción y apretar y usar con el fantasma la guadaña. El fuego fatuo azul y el fuego amarillo caen en la bola de luz.

En la campiña, primero tomar el dolmen, la piedra y una rueda, usar en el recipiente y luego en el fuego. Recoger una horca para usarla con la carne. Hacer que Chump vaya a la palanca y usar nuestra mano en la dragonera. Cuando Chump esté en el castillo dirigirse a la palanca y hacer que Chump se baje. Una vez arriba, hablar con el rey y la princesa. Bajar e ir hacia los arbustos donde usamos el dolmen. Luego hablar con el caballero Brayar, quien nos dará el Memorum Usar, la posición en el recipiente. Luego colocar el escudo en el orificio de la oreja de la calavera y en el orificio nasal colocar la horca.

Dirigirse a la posada, colocar la cuchara que está en el piso, sobre la piedra. Entrar por una grieta que nos conduce hasta donde hay azúcar, tomar un poco. Regresar y decirle a Chump que vaya hasta la cuchara, donde luego debemos usar el azúcar. Chump comenzará a lanzar



Wynnona persigue a Furbalus.



páprika, aprovechar esto y rápidamente usar la carne, colocarla debajo de la páprika para condimentarla.

Regresar a la campiña y colocar la carne en la horca. Tomar nuevamente el escudo, luego de que el dragón recupere la memoria y volver a la posada.

Tomar el azúcar e ir a hablar con el capitán, hacer esto tres veces y luego ir a hablar con Korin dos veces, darle la piedra. Luego enviar a Chump a la mano del cliente y acercarse para darle el azúcar. Bajar y Una vez terminada la flauta entregársela al inca, quien la utiliza para atraer a un cóndor, sobre el cual Ooya se sube y comienza a volar hasta tomar los objetos mágicos robados por Furbalus. Otra vez Wynnona toma un tubito, le pone pólvora, una mecha y pegamento. Para encender la dinamita usar el silicio en la piedra. El primer cartucho le explota en la cara, el segundo pega en la puerta, el tercero termina en el muro, el cuarto en la viga y el último en la roca azul. Ooya se dirige al ver cómo Wynnona se pone a hablar con Furbalus y éste la convierte en mariposa.





Chump se encuentra con una horrible criatura.

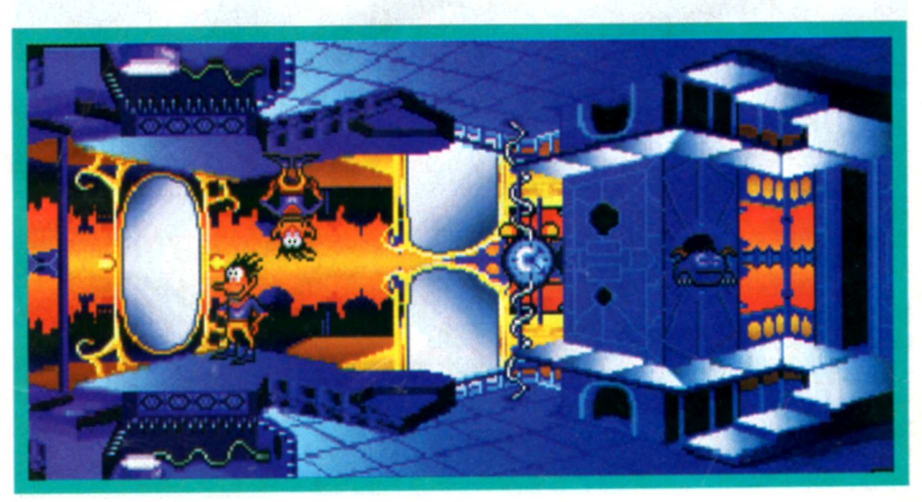
conseguir la correa, usarla en el desatascador luego de haberlo colocado en el zócalo de la jaula de Othello. Darle dinero y él nos dará una llave. Ir a su casa, abrir la puerta con la llave y hacer que entre el dragón. Tomar nuevamente la llave y devolvérsela a Othello. Dar el billete al capitán, recoger la carta para irse, antes pasar por la empuñadura de la espada de Korin.

Desde ese lugar ver cómo Wynnona se acerca al animal y toma algo. Luego tomar algo de pólvora y recoger del suelo una vara, la cual se utiliza con el silicio. Utilizar nuevamente la vara que empleó con el casco que luego hizo suyo. Luego usar el silicio con la flauta de pan y el trozo del árbol, del cual se desprende un pegamento que Wynnona juntó con el casco. Tomar uno de los tubitos y utilizar el silicio con él. bambú y luego a la calavera. Con Wynnona recoger el bambú gigante y elaborar un cartucho más poderoso, como mechas usar la cabellera del conquistador. El cartucho fue a parar al ladrillo y los dos siguientes dieron en el tragaluz y la reja, luego

CIUDAD-TENDERO-LABO

Volver de la posada y sin darnos cuenta cómo ni cuándo Chump desaparece. Dejar la búsqueda para más tarde y entrar en la tienda.

Darle al tendero el escudo y la carta. Tomar de la sala el huevo de boa-boa y la llave. Usar la llave en la lámpara y convertirnos en Blount-lobo, una vez así recoger el spaguetti al caer el tendero presa del miedo. Luego usar la fuerza, tirar el armario y lanzarse sobre él desde la cornisa. Dirigirse a la abertura; allí descubrimos un martillo el



Chump debe tener cuidado con los espejos.



cual debemos usar sobre el cofre. Meter la mano adentro, luego saltar sobre el diván, de donde tomamos un resorte, el cual usamos. Usar el martillo sobre la gidolla y ésta dejará el cuerno. Irse.

Una vez en la ciudad usar el paraguas sobre el techo de una anciana, la cual en agradecimiento nos dará un calentador. Usarlo para cocinar el huevo. Tocar la campanilla en la casa del mago y hablar varias veces con él hasta que nos dé permiso de entrar en su laboratorio.

Una vez adentro, seguir detenidamente los consejos sobre cómo usar el laboratorio. Usar el huevo de boaboa sobre el calentador y colocar la cáscara sobre el mortero. Machacar la cáscara con la maza. Usar la canilla para obtener el agua necesaria para poner en el recipiente. Encender el fuego con el mechero, luego de colocar los spaguetti. Tomar el cuerno de gidolla y colocarlo en el cenicero. Prenderle fuego. Luego colocar los espaguetti, la cáscara de huevo triturada y el cuerno quemado en el mezclador y accionar con la mano izquierda. Tomar el Crecixir y dárselo al bebé boa-boa. Salir, cruzar la ciudad y regresar a la tienda para probar al nuevo ayudante.

Dentro de la tienda hacer que Fulbert toque el botón. Levantar la mesita de noche y él correrá el jabón que después tomamos. Acercarse a la tapa y utilizar el martillo en ella.



Chump, convertido en lobo, se presenta en los aposentos reales.



El laberinto aparece frente a los ojos del protagonista.

Salir y recoger el hueso, usar el martillo para obtener el escudo que estaba en poder del tendero. Después de eso, marcharse.

En la ciudad, usar el Crecixir con el brote y activar la palanca; ésta hace descender una bala, subirse en ella, Hacer que Fulbert se cuelgue de la palanca. Una vez arriba, decirle que vaya a la planta y después a la suela. Hacerlo subir y tenderse sobre los techos, caminar por encima de él. Bajar por la chimenea y usar el Crecixir sobre la yema. Subir a Fulbert sobre ella y hacer que asuste a la enamorada, recoger la carta. Hacer subir a Fulbert y rápidamente tomar la flor que cae. Ir al laboratorio.

Repetir la operación de cocción con la suela y colocarla en el mezclador. Usar el hueso molido en el mortero y colocar la flor en el alambique, destilarla en esencia. Colocar el Velixir en una de las botellas y regresar a la ciudad.

Beber el Velixir y usar el Crecixir con el ave, mandar a Fulbert a la campana. Cuando se estire, pasar sobre él y usar el reclamo en la campana. Correr y tocar el ave el



Blount-lobo hace su aparición nuevamente.

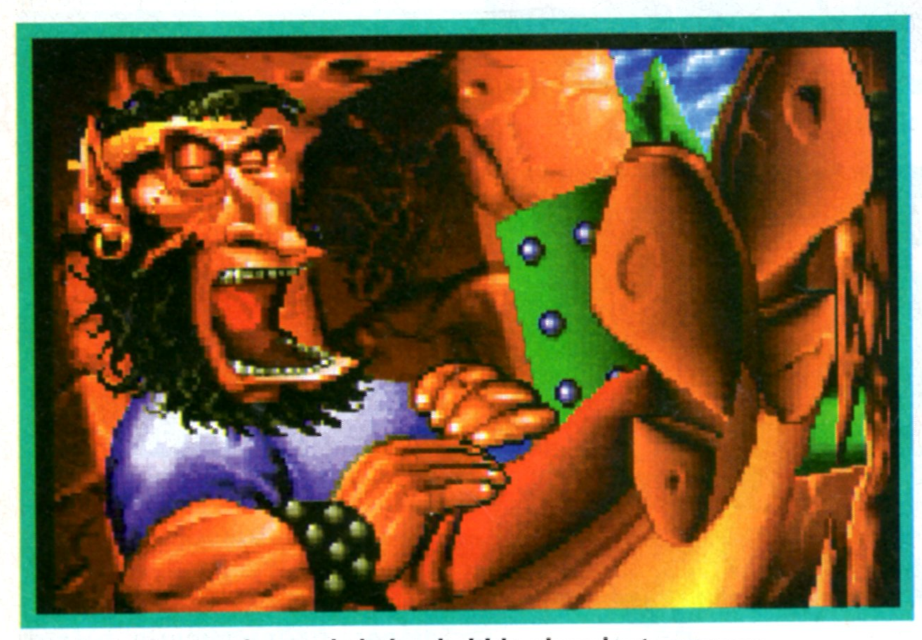


cual dejará caer una pluma, tomarla rápidamente. Usar la carta de amor en el espejo dos veces, luego ir al laboratorio.

La pluma del ave cae en el cenicero, colocar sus cenizas en el mezclador. Tomar agua de la canilla y colocarla en el balde. Tomar el jabón y usarlo en el agua, luego, usando el escudo, poner en marcha el ventilador y tomar la llave. Sumergirla en el agua jabonosa y utilizarla luego frente al ventilador. La burbuja irá directamente al mezclador. El elemento faltante son las lágrimas de risa. Destilar el memorun, colocar las lágrimas en el mezclador y encenderlo. Tomar el Alixir y depositarlo en las botellas, nos encontraremos volando.

Durante el vuelo, llegamos a las nubes, usar el inflador para que Ooya se cuelgue de la pelota. Hacer que se baje en la primera estación y usar su varita sobre la manta que se encuentra allí. Luego tomar un saco y colocarlo en la canasta. Hacer esto hasta que la canasta quede sobre la cabra. Luego, cortar con el cuchillo el lastre y dárselo al animal. Usar el palo con el hilo de pescar y usar nuevamente el inflador para que Ooya baje a tierra y use su varita en una piedra cercana. Ir a Foliandre.

Colocarnos en posición intermedia para subir a la catapulta, mandar a Ooya a la pala y apretar el botón de comando de la catapulta tantas veces como sea necesario para que en el impulso podamos llegar hasta el queso. Dirigirse al telescopio y mirar; seremos echados. Cuando Ooya llega, usa su varita mágica sobre la porción y bajará. Luego que éste lo haya hecho, invertimos los roles. Nosotros vamos a la pala y Ooya al tablero de control. Al llegar al queso, usar el palo sobre el gusano y bajar. Desde allí, ir a hablar dos veces con



El pirata duerme luego de haber bebido abundante cerveza.

HARD
REQUERIDO

Sound Blaster — Teclado, mouse
SVGA — Prescindible
2 MB — 386 o mayor

Furbalus, usar la caña de pescar para obtener el prismático. Obtenido éste, volver a las nubes.

Usar el prismático en la mancha y la caña de pescar en una nubecilla. Enviar a Ooya con el gigante; ir nuevamente al inflador y usar luego el cuchillo en la nube. Después, enviar a Ooya al géiser inactivo, el más grande, y tapar el géiser activo



La unión entre los dos reinos llena de felicidad a sus habitantes.





Chump se dirige a Gob Land de vacaciones.



Algunos peligros acechan al joven.

Una vez que haya hecho esto tal como dijo, regresará hasta nosotros. Bajar y usar el pez espada en la columna. Quedaremos encerrados, pero Ooya nos salva. Nuestra sombra recoge el grano de arena y lo usa en la máquina, Ooya se dirige al tablero de mandos. Al descomponerse la máquina, con la sombra tomar el engranaje y usar el cuchillo en el robot. Colocar el engranaje en su abertura y obtendremos un copo de polen. Blount-sombra hablará con Colosus-sombra y colocará el polen sobre Colosus.

Bizzo vuelve a ayudarnos. Irá a la nariz y saldrá volando, regresa nuevamente y con otro golpe quedará situado cerca del grano de polen, el cual podrá tomar. Baja y coloca el palillo de dientes en el orificio nasal y el polen en la oreja izquierda, después dirigirse al cuello de Colosus.

Para entrevistarnos con la reina y el rey, debemos hacer lo siguiente. Mandar a Fulbert al candelero y recoger la vela. Después enviarlo al plato e ir a las legumbres. Cuando sea catapultado, colgarse de la lámpara para obtener el hinojo. Luego bajarse y con Fulbert salir por la puerta que se encuentra al otro extremo del nivel. Fulbert subirá a una columna y debemos tratar de agarrar los anteojos. Fulbert se sitúa en una baldosa de abajo y toma los anteojos al final de su caída. Después usar los anteojos con la cebolla y hablar con Xina. Cuando aparece el guardián usar el martillo contra él y tomar su arma. Ha-

que se encuentra en el extremo derecho. Luego de hacer esto, usar el cuchillo en el lastre y enviar a Ooya a la canasta. Recoger los sacos y ponerlos en la canasta hasta que ésta baje al mínimo nivel. Ooya descenderá en el glaciar y descongelará a Bizzo. Ir a buscarlo. Después usar la caña en el agujero y regresar hasta Floriande, dejando que Ooya se las ingenie para salir.

Ir a la catapulta y colocarla en posición central. Luego accionar el comando del robot triturador y después el de la catapulta dos veces. Cuando vamos al telescopio, gritar que viene un barco, Colosus no se dará cuenta que la piedra apunta directamente a su cabeza y efectuará un disparo, que le romperá el casco. Entonces enviar a Bizzo a su cabeza. Antes de entrar, nos dirá lo que piensa hacer; es un plan simple: mirar su ojo cerrado dos veces e ir al diente. Usar el palillo de dientes en el ojo cerrado y entrar por su oreja derecha. Luego colgarse del pelo de la nariz y subir hasta el grano de arena. Recoger el palillo de dientes y acercarse de nuevo a la oreja derecha. Golpear a los seis piojos y volver a colgarse del pelo. Después montar a la lágrima y finalmente empujar el grano de arena para poder llegar a la catapulta.



El aullido de los lobos le trae recuerdos a Chump.

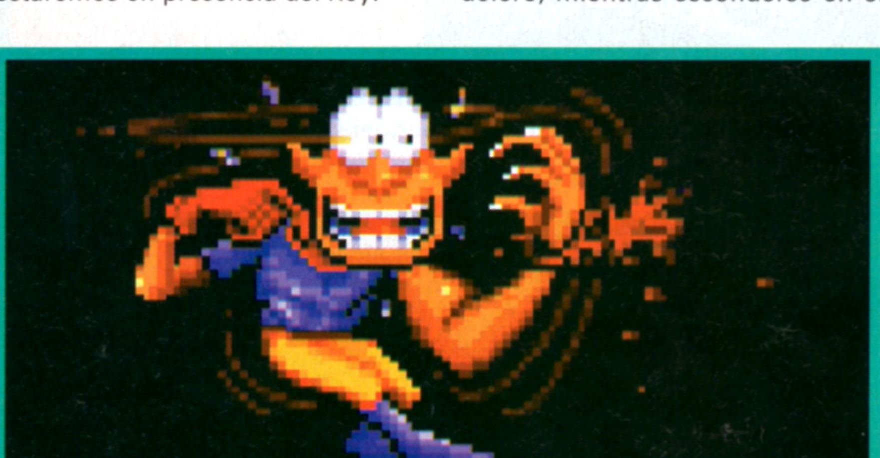
blar con Xina varias veces hasta que nos bese y la pitonisa se tape los ojos; aprovechamos para tomar su varita mágica. Colocar una vela en el candelabro del centro y para encenderla, usar la varita. Hacer lo mismo con el candelabro de la izquierda y luego con el de la derecha. Ir hasta la boca de la fuente y estaremos en presencia del Rey.

candelabros de esta forma: centro-derecha-izquierda, para regresar hasta el recinto de la Reina. La decisión de pasar por el túnel se halla en la Cara o Cruz del escudo.

Mandar a Fulbert a los platos e ir a las legumbres, colgarse de las lámparas y usar el hacha en la marmita. Bajar y enviar a Fulbert al candelero; mientras esconderse en el hogar. Un hacha cortará la calavera que necesitamos; tomarla rápidamente. Luego darle la pantufla a la Reina y conversar con ella dos veces más. Volver a la fuente.



Este raro personaje penetra dentro de la estatua.



El horror invade a nuestro héroe.



La imagen que nos transmite la bola de cristal no es alentadora.

Le damos el cráneo al Rey y hablamos dos veces con él. Salimos al exterior.

Ir al tablero, enviar a Fulbert a la tiza en polvo y aspirar un poco. Acercarse a la araña, Fulbert irá al paisaje bajo la luna. Partir al compendio de geometría y saltar varias veces sobre él hasta que caigan las flechas, las cuales recogemos. Meterse en un libro de escultura, y con el compás que encontramos, dibujar un ocho en un papel que encontramos cerca. Recoger todos los números, incluido el ocho, y colocarlos en el tintero, con excepción del cero. Tomar el pincel de tinta y mojarlo en el tintero. Pintar

Darle objetos a todos los personajes que se encuentran allí, la mano al Rey, la pistola a Tibo, el hinojo a Fill y la varita al Bufón. Usar la cebolla con Man y quitarle el hacha. Tomar un plato y mandar a Fulbert a la lanza de Fill. Colgarse de otra lámpara, hablar con la mariposa, bajar y enviar a Fulbert al nido de cucharachas. Cuando el Rey le comience a pegar a una de ellas usar el plato con el bufón y agarrar la pantufla. Hablar nuevamente con el Bufón y repetir la operación de los



Chump observa atentamente el horizonte.



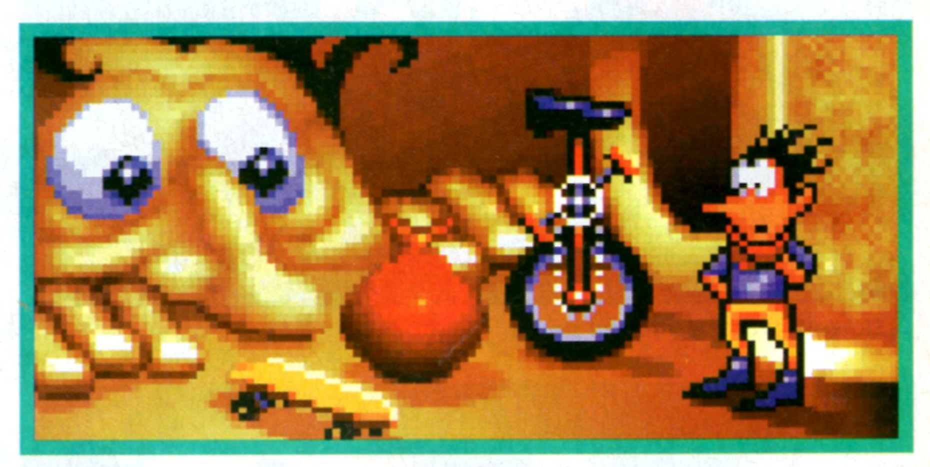
la careta y tomar el caballo, pero antes entrar en el manual de dibujo. Después ir hasta el libro abierto y ayudar a todos los personajes, darle flechas al arquero, dibujarle un camino al soldado y darle un caballo; en la casa de la tercera hoja hacer dos dibujos, obtendremos una mandolina. Antes de irnos, emplear el hacha sobre la regla de madera y tomar uno de los bloques. Usar el escudo en la carretilla y tomar un bloque de mármol, volver al tablero.

Usar la tiza en la madera y el compás en el mármol. Con el martillo y el buril trabajar el mármol. Cambiar el buril por el escoplo para trabajar la madera. Al terminar las figuras colocarlas en la pintura y retocarlas con el pincel. Colocar al Enamorado y al Asesino en el tablero. Meterse en el libro de cuentos, para iniciar la partida.

Durante el juego, nuestro arquero debe tomar todas las posiciones posibles de acuerdo con las reglas, y mover una vez al caballero para que el arquero ocupe el último espacio verde.



La princesa juega con un personaje pequeñito, al cual maneja como marioneta.



Una de las pequeñas criaturas es... ¡Chump!



El diminuto Chump.

Tomar con las dos manos las balas para jugar un rato, romper el lechón y meter adentro el escudo. Terminado esto las manos volverán a unirse para tocar la mandolina grande y traumar a Othello. Tomar a Othello con la mano derecha para colocarlo en diagonal con la Dama; esto hará que ella salga corriendo.

Al quedar ese lugar vacío, el caballero ocupará su lugar y después saltará junto al Rey. Colocar al Enamorado en la casilla más cerca a la Torre y colocar al Asesino junto a él, para que el verdugo desaparezca mediante un mecanismo escondido. Mover al caballero de tal forma que ocupe la casilla continua al Rey y al Arquero, para que sus flechas cubran el otro costado del monarca. Hacer llegar al Asesino hasta el hacha y con ésta eliminar al Rey.

El Enamorado ocupará el lugar de la dueña. Colocar la mandolina pequeña en sus manos. Hacer que el Arquero busque la posición de tiro que diera con las llaves de la Torre. De esta manera, el Enamorado volverá a la casilla más cercana al hogar de la princesa, tomar la llave y entrar.

Frente al espejo del tiempo, tomar el huevo y usarlo sobre él.

Colocar el pollo en el espejo que engorda y enviarlo por el pasadizo. Recogerlo con nuestro reflejo y usarlo en la aguja grande, luego pasarlo dos veces por el espejo que enflaquece, y ponerlo otra vez en el pasadizo. Tomar al animal, ponerlo en la aguja chica y en el espejo del tiempo. Meter la gallina en el espejo que engorda hasta que se transforme en

una gallina bien gorda. Ir al cerebro.

Con nuestra identidad lobo, llamada Blount-lobo, golpear la vitrina de los recuerdos y apretar el botón hasta que aparezca Colosus; darle un golpe y dejará caer un grano de arena. Tomarlo.

Hacer que el lobo vaya al cambio de agujas y moverlas dos veces; entonces ir nosotros al vehículo del influjo nervioso; él nos seguirá y cuando llegue al lago de la visión se zambullirá en él. Usar el grano de arena y ambos nos iremos a la baldosa, pero solamente nosotros regresamos al vehículo para bajar nuevamente.

Con Blount-lobo mover las agujas una vez y hacer que se suba al vehículo, colgarse del pez y podremos adquirir la posibilidad de encontrar un reclamo de dragón encerrado. Ir al pozo y luego a la puerta, para activar el cambio de agujas dos veces. Volver a usar la arena en el lago de visión y regresar por la baldosa, subirse al vehículo y descender nuevamente. Nuevamente con Blount-lobo activar el cambio de agujas una vez, y nosotros debemos ir al vehículo. Finalmente tomar el reclamo, ir al pozo y a la puerta.

Usar el Crecixir en el brote y a Fulbert en la planta. En el pabellón auditivo, utilizar el reclamo. Para realizar esto debemos entrar el dragón al cual ayudamos aplicándole la poción de crecimiento. Ir a la puerta cercana al lago y usar el reclamo sobre el charco de los sueños; obtendremos una llave.



Blount-lobo sostiene en su mano la cabeza de Chump.

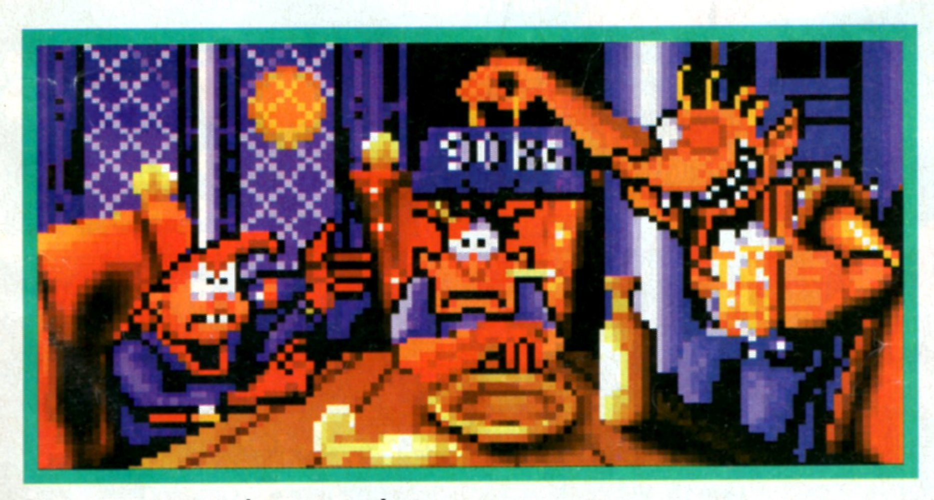


La sombra y el reflejo no hacen lo mismo que Chump.

Dirigirse a la empalizada y llamar al dragón con el reclamo, esto nos permitirá usar la llave con el cofre y recoger el líquido que estaba guardado allí. Subir al dragón y antes de tomar el grano de la locura usar a la gallina sobre las semillas. Con el grano en la mano, regresar a la sala de los espejos.

Usar el grano de la locura con el demonio viejo y con nuestro reflejo recoger el concentrado de fealdad. Usar la poción de belleza en el espejo de belleza y al volvernos bellos, nuestro otro yo usará el concentrado de fealdad en el espejo de fealdad.

Hablar con el polo positivo de la divinidad y tomar el hilo del tiempo. Usar el hacha en la empalizada y el martillo en el muro. Tocar las dos campanillas e ir a la cadena. Tomar la partición sagrada y usarla en la fuente. Regresar a las campanillas e ir al receptáculo. Darle la partición roja al demonio y la amarilla al ángel. Usar el escudo con la aureola y el martillo con la nube. Con el hilo envolver las notas y tocar las campanillas. Con esto logramos que nuevamente ambos polos vuelvan a unirse y que la paz regrese a los corazones de todos los habitantes de Foliandre.



Parece que no todos son amigos.

Fabián G. Rossi
E-mail (MP OnLine!): frossi

¡Dale, metele pata!

El tiempo ya está corriendo y los premios esperando.

3er CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

El tema de este tercer concurso de diseño de pantallas tiene como motivo principal que los concursantes realicen una o más pantallas de un juego inédito, es decir un juego de creación personal. Tanto el fondo como los personajes deben ser totalmente propios.

BASES Y CONDICIONES

Para su realización podrán utilizar cualquier tipo de programas de diseño, ya sean en dos o tres dimensiones.

Si los trabajos son scaneados, deberán presentar los dibujos originales en papel.

Las pantallas que tengan captura de video solamente podrán ser una combinación de video y otro elemento. Para aclarar este punto puede ser video el fondo o los personajes; nunca las dos cosas juntas.

Todas las filmaciones deben ser propias y no tomadas de películas o videos.

En los trabajos presentados deben destacarse la calidad gráfica, la originalidad de la pantalla dentro del tema requerido, y sobre todo no deben ser personajes pertenecientes a otros juegos.

REGLAS

1- La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2- Los concursantes podrán remitir sus trabajos hasta el último día hábil de octubre de 1995 a las 17 hs.

3- Los trabajos se deben enviar por correo o entregarse personalmente en Moreno 2062, (1094) Buenos Aires, República Argentina.

4- Los concursantes podrán presentar varios trabajos.

5- Los trabajos de pantallas podrán ser presentados en cualquier formato de almacenamiento, diskette, tape backup, etcétera.

6- Los mismos deberán ser presentados en los siguientes formatos: GIF, PCX, BMP, TIF, LBM o TGA.

Si por algún motivo especial se debe presentar en otro formato deberán acompañar el trabajo con los elementos necesarios para poder verlo.

7- Con la sola participación en este concurso los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas presentadas. La revista se reserva el derecho de su publicación en la misma, o la inclusión como muestra de los trabajos en algún CD-ROM de próxima aparición.

8- Luego de conocerse los ganadores, se dará la identidad de los mismos en la publicidad de esta revista.

9- Los organizadores del concurso por ningún motivo solicitarán información sobre la forma o por medio de qué programa se han realizado dichos trabajos, reservándose el autor el derecho de no informar sus métodos para la confección del mismo.

10- El jurado, para elegir las obras premiadas, tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y la técnica usada.

De esta manera, trataremos que todos los concursantes tengan las mismas posibilidades.

A todos, mucha suerte.

PREMIOS

1er Premio
Un drive de CD-ROM de cuádruple velocidad

2do Premio
Una plaqueta de sonido de 16 bits

3er Premio
Un drive de CD-ROM de doble velocidad

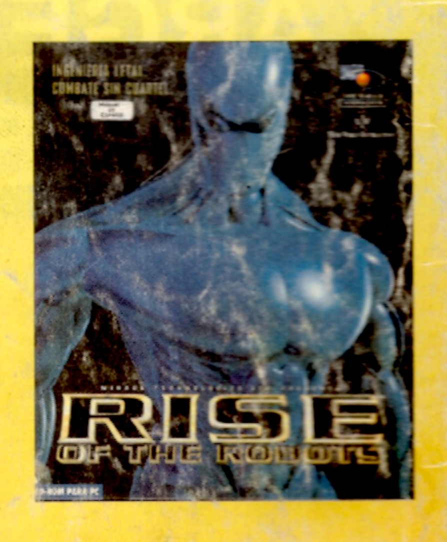
SOLO PARA DISTRIBUIDORES

El más alto nivel en MULTIMEDIA

Pida los títulos de CD-ROM que quiera.
Envíenos su pedido por Fax y obtenga el mejor servicio al menor precio.







TITULOS DE CD A PARTIR DE $ 10 + I.V.A.

ALGUNOS DE LOS MUCHOS TITULOS DE CD A SU DIPOSICION

SPORT BEST MULTILINGUAL - AUTO ALMANAC (CATALOGO) - THE DOOM COMPANION - WOLF 3-D - FIRST EMPEROR OF CHINA - ETERNUM (ESPAÑOL) - CYBER RACE - JUST GRANDMA AND ME (ESPAÑOL) - INCA II DOS -IRON HELIX - CARMEN SANDIEGO - RETURN TO ZORK - ARTHUR´S TEACHER TROUBLE (ESPAÑOL) - MANIAC MANSION II DAY THE TENTACLE - GABRIEL KNIGHT Sins of the Fathers - LEONARDO THE INVENTOR - DON QUIJOTE - INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS (ESPAÑOL) - DUNE (ESPAÑOL) - 7TH. GUEST - MAD DOG MACGREE II - GROLIER PREHISTORIA - THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA - ULTIMATE DOMIAN- MEGA RACE (ESPAÑOL) - INCA II - TETRIS GOLD - HELL CAB (ESPAÑOL) - JFK ASSASSINATION - LANDS OF LORE CDR .

Cuando la calidad ya no se discute...
Entra en juego la diferencia de precio...

Venta únicamente a distribuidores sin excepciones.
Stock permanente en todas las líneas - Garantía.



INTERNATIONAL TECHNOLOGIES S.A.

Distribuidor Mayorista de:

Microsoft CREATIVE CREATIVE TECHNOLOGY LTD NOVELL

Wenceslao Villafañe 1236 (1295) Capital Te/Fax: 307-0800/01/04/11/14 361-1978